VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

GAMEST

June 30. 1997 No.196



平成9年6月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第12巻第10号通巻196号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



特別付録
B2特大ポスター
ときめきメモリアル～おしえてyour heart～

アーケードゲームの巨大な活断層が動きだした!!
この動きに注意せよ！新作マグニチュード!!
キミはもうプレイしたか!?
ヴァンパイアセイヴァー

最新情報満載!!
Gダライアス

序盤戦はもらった!
ソルディバイド

バーチャストライカー2
ブラッディロア
電車でGO!

きみの想いはとどいている。だから伝えたい!
相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!
新キャラクター登場でますます熱くなる!
鉄拳3

全国大会迫る!!
ストリートファイターIII

怒首領蜂
バトルサーキット

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド/ダイナマイトベースボール'97/バーチャファイター3/
グルーヴオンファイト/ハングパイロット/トップスケーター/ほか

1997
6.30
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen


TAITO
巨大戦艦復活。
目覚めるたびに強くなるやつら“海洋生物型巨大戦艦”。
その強敵を倒すために切磋琢磨を繰り返し、成長するヒーロー“シルバーホーク”。
彼らの壮絶な闘争の歴史が築き上げてきたシューティング伝説の数々。
永い眠りを終え、いま「Gダライアス」蘇生期に突入！
QUEEN FOSSIL
クイーンフォッスル
TRIPOD SARDINE
トライポッドサーディン
ECLIPSE EYE
エクリプスアイ
THE REINCARNATION OF
THE BIG OCEAN WARSHIP
CREATURE.
Gダライアス
DARIUS



G-DARIUS
海洋生物型
ETERNAL TRIANGLE
エターナルトライアングル
FIRE FOSSIL
ファイアーフォッスル
EIGHT FEET UMBRELLA
エイトフィートアンブレラ
DEATH WINGS
デスウイング
ABSOLUTE DEFENDER
アブソリュートディフェンダー
DIMENSION DIVER
ディメンジョンダイバー
デュアルホーン
●最先端CG技術が生み出すフルポリゴンが、リアルさとかつてないスピード感を実現。
●好評を博したボスキャプチャーシステムをさらに強化し、捕まえた敵キャラを
最強兵器に変える"ビームシステム"を搭載。
●ゾーン分岐をさらに発展させ、各ゾーンの中にも分岐エリアを設定し、選択した
エリアによって、ストーリーが変わる新システムを開発。
闇の世界よ目覚めろ!
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1997
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
ゲーム内容及び画面写真は改良のため予告なく変更する場合がございます。
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー
募集中!
お問い合せ先045(593)7100



復活の日は近い…

THE REINCARNATION OF THE BIG OCEAN WARSHIP CREATURES

Gダライアス DARIUS

Gダライアスの紹介記事もすでに5回目。今回はどこよりも一足早く、ストーリーやパイロット、ボスなどの公式情報をお送りしよう。なんと今回は掟破りの見開き3ページ＋α。生命の誕生を見る前に、このページにも目を通しておこう。



これが「Gダライアス」オフィシャルポスター用イラスト。かっこいい！



●サムラック・ライダ
SAMELUCK RAIDA

G DARIUS BACKBORN STORY

アムネリア暦５９７年。かつての過ちを繰り返すがごとく、アムネリアとその衛星「ブレザ」間で争いが始まる。科学者はいかに多くの人を殺せるかの研究に没頭、遂に悪魔の力を作り上げた。その名は「All Nothing」、すべてを無にする兵器である。そしてまもなくブレザという星が消えた。

王立宇宙軍設立の３年後、謎の敵軍が来襲。偵察部隊だというのに、最初の閃光から３時間で宇宙軍は壊滅。人口の３分の２を失う。人々はこの未知の侵略者を「シーマ（死を司るもの）」と呼んだ。

王は最後の策として、悪魔の力「A.N」とシーマの力を融合した２機の最新鋭戦闘機を完成させた。その戦闘機は、世界を救った「アムネリア１世」を導いたといわれる伝説の鳥と同じ名前…「シルバーホーク」と呼ばれた。

最後の切り札である２人のパイロットを乗せたスペースクルーザー「エンゼルガード」は、その格納庫に“銀色の鷹”を乗せ、カタパルトを飛び立つ。王は小さくなっていく機体を見つめてつぶやく。「君らは生命（いのち）の誕生（はじまり）を見るだろう…」



●ルティア・フィーン
LUTIA FEEN

ZONE α

●エクリプスアイ
ECLIPSE EYE



エリアＡではミサイルランチャーで攻撃してくる。キャプチャーしてボスに解き放て！

目玉に続いて、頬部分の装甲を剥がして「日食の目」の内部メカが露になる…。

これがエリアＢ・エクリプスアイの主力兵器「六方手裏剣」だ。いきなり飛んでくるので不意を突かれないように。

皆既日食

巨大な眼を持つゾーンαの守護者・エクリプスアイは、通常弾ばらまき、ホーミングミサイルなどで攻撃してくる。主力武装を搭載した腹ビレからの攻撃方法は、選んだエリアによって異なり、エリアＡはホーミング性能のあるミサイルランチャー、エリアＢは巨大な六方手裏剣を飛ばしてくる。１面だけあってボスの攻撃は手ぬるい。まだまだシルバーホークの敵ではない。

殺意のコンパス



広大なジャングルに突如降り立つゾーンβボス、トライポッドサーディン。嵐の前の静けさ…。

ZONE β

●トライポッドサーディン
TRIPOD SARDINE

アームの先から射出されたレーザー弾がシルバーホークを襲う。閉じたラインにいると即アウトだ。

ボス全体を包んだ光球からウエーブが乱射される。第２形態のバーサクモードだ。

ゾーンβのボスは、「三脚イワシ」ことトライポッドサーディン。その名の通り、腹ビレと尾ビレの計３本の脚を地につけ、胸ビレについた有線武器で攻撃してくる。頭部パーツを破壊するとバーサクモードに突入。通常弾の乱射に加え、巨大な円形光弾やウエーブ状兵器など、ボスの攻撃方法はさらに苛烈を極める。全力で立ち向かえ。

化石の女王

ZONE γ（ガンマ）

●クィーンフォッスル

QUEEN FOSSIL



電磁波による攻撃。前兆を素早く見極めろ。





分離したパーツからホーミングレーザーが放たれる。ミサイルも出してくる。

ミサイルを撃ちながら画面中を旋回する。圧倒されるな。



全身を重武装で固めた全艦隊中最大級の戦艦。味方の援軍を軽く一蹴して雄大に登場する。エリアによって、クィーンフォッスルの背中側を攻めるか、腹部側を攻めるかが異なってくる。砲台からの弾や、ミサイル、レーザー、ヒレカッターなどさまざまな攻撃を仕掛けてくるので、長期戦は必至だ。心して臨め。

ZONE δ（デルタ）

●デュアルホーン

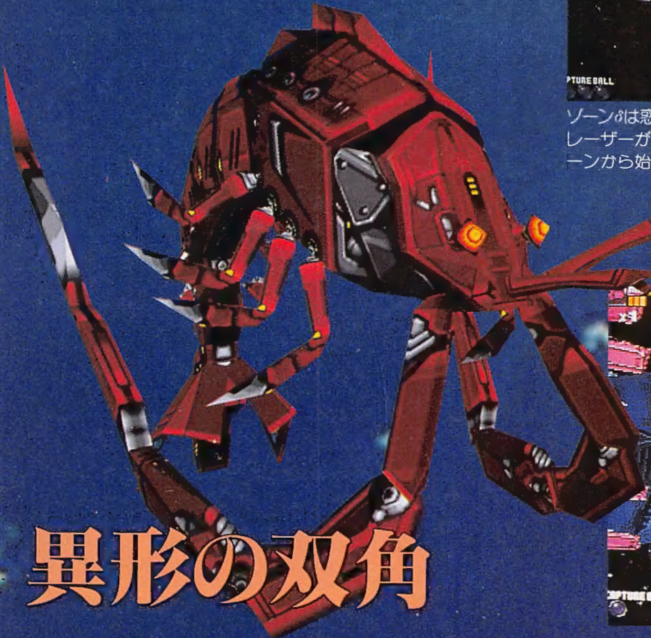
DUAL HORN



ゾーンδは惑星に向けてレーザーが放たれるシーンから始まる。

次々と撃たれるこのレーザーは一体何なのか?





異形の双角



細長い戦艦が登場。レーザーを撃った主はこいつだった。

ゾーンδの最後に待ちかまえるは、長い2本の触角を持つエビがモチーフのボス、デュアルホーン。今回はまだ画面写真をお見せできないのだが、全長ほどもある触角を利用して画面全体を囲み、シルバーホークの動きを制限して攻撃してくるボスになるとのこと。ボスが必ず放つβビームの発射口は、尻尾だ。

完全なる防御者

ZONE ε（イプシロン）

●アブソリュートディフェンダー

ABSOLUTE DEFENDER



AREA I

ワインダーレーザーがシルバーホークを挟み込んでくる。落ち着いて対処だ。



画面奥からの突進時はワイヤーフレーム処理に。この後左右どちらかに現れる。

AREA I





AREA J

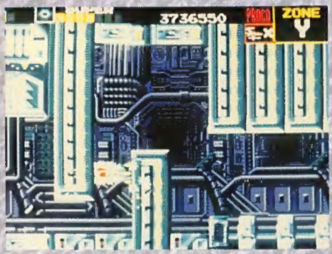
２本のβビームが放たれた。しかもこちらの攻撃はすべて跳ね返される。最悪の状況だ。

その名が示す通り、全身に見えないバリアを常に張っており、ショット、ボムからαビームに至るまで、あらゆる攻撃を無効化してしまう強力なボス。本体にダメージを与えるためには、下顎にあるバリア発生装置を破壊しなくてはならない。しかしこれは一定時間で復活するので、常に下顎には気を配る必要がある。主な攻撃方法はレーザーなどの光学兵器系武器だ。

HISTORY OF DARIUS SERIES

ここで今一度、本作に至るまでのダライアスシリーズ３作を振り返ってみよう。初代『ダライアス』から今回の『Gダライアス』までには、実に10年にも及ぶ歳月が流れているのだ。歴史の重さをかみしめつつ郷愁に浸るもよし、かつて名作と呼ばれたゲームを知る機会にするもよしだ。

1989 ダライアスII







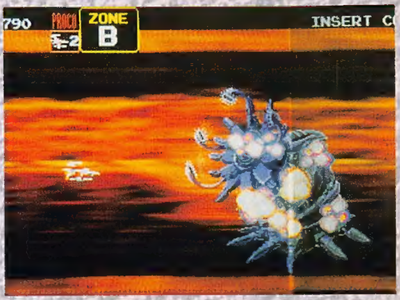
前作の高い人気もあり、作られるべくして作られたという感のあるのがこの『ダライアスII』。コンパクトな２画面筐体版が先行発売されて人気を博した。全体的にボスのデザイン、攻撃方法などがより多彩かつ変則的になり、演出面が特に強化されている印象が強い。うねうねのラスタースクロールの走りでもある。ちょっと連射が厳しいゲーム。

1987 ダライアス





３画面筐体でセンセーショナルに登場した『ダライアス』は、これまでにない興奮と感動を与えてくれるゲームとして、初心者、マニアを問わず高く評価された。ゲーム性はもちろん、１画面に収まりきらない大迫力のボス、アドレナリンが加速度的に放出されるボディソニックなど、斬新な要素も満載。いまだに初代のラスボスの曲が最高！というゲーマーは多い。



シルバーホーク＝包丁説

ダライアスといえば魚。様々な海洋生物をモチーフとしたボスたちが魅力の１つ。毎回ながらよくネタが続くもんですよね。中にはウニやアジの開きなんていうやや強引なヤツもいましたが、それはそれで楽しいものでした。決して川魚を出さないっていうのはやっぱり「母なる海」みたいな思想が根本にあるからなのでしょうか？

で、今回。ちょっとだけ先の面のボスをお教えしますと、初代の没キャラ「ビッグラジャーンヌ」を思わせるエイや三身合体野郎、ちょっと風変わりなタコに、燃える男の紅シーラカンスなどがおる模様。

ともあれ魚介類は日本人の重要な栄養源。海はきれいにね。

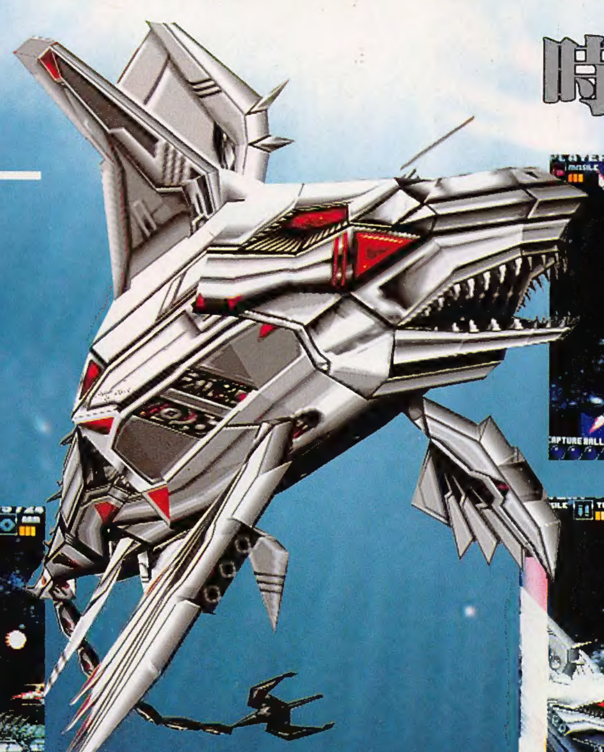
アーケードゲームの巨大な活断層が動き出した!!
この動きに注意せよ！新作マグネチュード!!

ZONE ζ（ゼータ）

時空超越

●ディメンジョンダイバー
DIMENSION DIVER

ゾーンζのボス、ディメンジョンダイバーは、異次元空間を自由に移動する能力を持っている。ゆらゆら遠くを飛んでいたかと思うと、いきなり頭部が消えて目の前に現れるなど、画面内の至るところから突如現れて攻撃してくる。攻撃方法も上下から突然飛来するホーミングミサイルなど、このボスの能力に準じている。ワープ時は、前兆としてまず半透明のリングが現れるので見逃さないように。





AREA K

何もない空間からいきなり現れるミサイル。冷静に破壊しよう。

AREA L



シルバーホークの装備はすでに最強レベルのウエーブ。ひるまず撃ち込め。



AREA K

ボス本体の体当たりにさえ注意すれば、こういった普通の攻撃は対処しやすい。



1997 Gダライアス

G DARIUS



今年のAOUショーにて遂に発表されたダライアスシリーズ最新作「Gダライアス」。ショーでは3面までのバージョンではあったが、ボスの登場シーンなど、フルポリゴンの演出はファンたちのド肝を抜き、生まれ変わったキャプチャーシステムはさらなる奥深さを期待させる。静かに、そして確実に「G」の到来は近づきつつある。

そして…





1994 ダライアス外伝

DARIUS 外伝 GAIDEN

長き沈黙を破り、彗星のごとく突如登場した『ダライアス外伝』。1画面の、いわゆる普通の横スクロールシューティングという形ではあったが、それでも前2作に引けを取らない迫力と演出、洗練されたゲーム性で高い人気を得た。シューティングが低迷していた時期だけに、久々の本格横シューに胸躍らせたプレイヤーも多かった。



You will witness
the birth of the creatures.

※画面は開発中のものです。製品版とは異なる場合がありますので、御了承ください。

ポジティブにいこう

インパクトダメージゲージ

頭では分かってるけど、実際にどんな影響があるのか？応用を考えることが大切だ。

担当：はまー

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire

ヴァンパイアセイヴァー

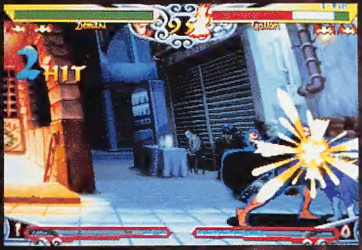
ヴァンパイアセイヴァーから新たに採用された新システムの中でも、勝負に直接影響を与えるであろう「インパクトダメージゲージ」システム。ここでは、戦略的な側面も含めた細かい仕組みを追ってみよう。

体力が減る？ダメージが増える？

まず、セイヴァーの体力ゲージは3種類の要素から成り立っていることを理解しよう。1つは残り体力。これは緑色で表示されており、攻撃を受けると当然減っていく（本文では「緑」と呼ぶ）。2つめは受けたダメージ量で、これは「赤」。そして、その間にある3つめの「白」が、このゲーム独自のシステムである「インパクトゲージ」だ。

引いたら攻める攻めたら攻める！

まず知っておきたいのが、**A：攻撃を受けると「緑」が減り、「赤」および「白」がダメージとして蓄積される**ということ。次の攻撃を受けても、今までの「白」には影響がなく、新たなダメージとして「赤」と「白」が単純にプラスされていく。



白があるときに改めて攻撃をくらっても、



別に前の分がすべて赤になる、などということはない。

また、「白」を体力ととるかダメージととるか迷う部分もあるが、基本的にはダメージと解釈しておいたほうがいいだろう。ノックダウン（体力ゲージ下のコウモリが1匹飛んでいってしまう状態）やKO（勝敗が決まる）の条件は「緑」が0、すなわち「白」がいくら残っていても、回復前にやられてしまうということになる。



極端な話、赤ゲージがまったくない状態だったとしても、



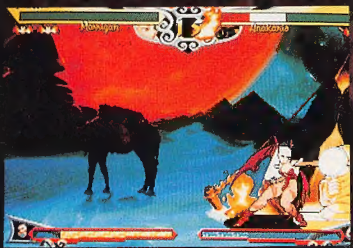
こうなってしまう。

ただ、この「白」は時間とともに「緑」に変化する。ということは、つまり「体力が回復する」ということである。

ここで重要なのが、**B：「白」は一定時間攻撃を受けないと回復する**ということ。この「攻撃を受けない」というのがミソで、打撃や投げはもちろん、通常技をガードしても回復が止まってしまうのだ。さらに「一定時間」というのが比較的長め（だいたい画面上のタイマーで1秒程度）なので、「技のキャッチボール」などと洒落込んでいるうちはいつまで経っても「緑」が増えることはない。



固め続けること約10秒、

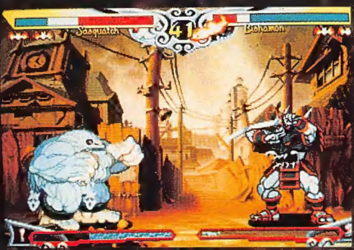


ダメージゲージには何の変化もなし。

結局、「白」を回復させる手段は2つ。ガードキャンセルなどで攻守を逆転させ、怒濤のラッシュで手を出させない（もしくはダウンを奪い続ける）か、強引に演出の長い大技を決めるか。モリガンの「フィニッシングシャワー」のような明らかな削り技でも、「手を出させない」という点では立派にスペシャルストック1つ分の働きをこなしていると言える。



EX技の最中に、



これだけの体力を回復できる。

逆に、相手に大ダメージを与えて「白」が多くなってきたら、さらに攻め込んで「白」が多いうちに「緑」を0にしたいところだ。常に攻撃を当て続けていれば、「白」がこちらの攻撃力に与える影響は理論上なくなる。待って反撃してまた待って――という戦法は、相手にいちいち「白」を回復されてしまうので、ダメージ効率が非常に悪い。チャンスを得たら行き着くところまで一気に突っ走る、それがセイヴァー流「基本戦法」だ。

安定追撃は不安定!?

「インパクトダメージゲージ」では、攻撃力が「赤」と「白」に分割されるのが基本。いわば「白」は、その攻撃に課せられる税金みたいなものである。しかし例外もあって、すべての技が一定の割合で分けられているわけではない。

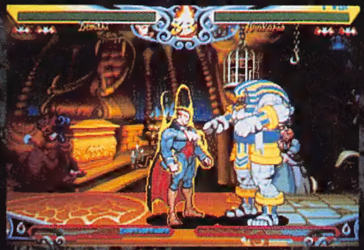
特に重要なのが、

C：削り、追い打ち攻撃は「白」にしかダメージが変換されない

という事実。削りに関して言えば、「ダメージ」という点から見る限り、スペシャルストックを使ってまで削りにかかる必要はないと思われる。



ESバットスピンガード後。なかなかいい削り量なんだけど、



時間が経つと水の泡。

また、追い打ち自体は入れ得なので、別に全キャラ共通で「赤」にダメージがいかない分にはさしたる影響はないのだが、問題はES版を使用したとき。確かに「白」に与えるダメージは増加するが、その後の展開次第ではスペシャルストックをまるまる1つ無駄にすることになりかねない。自分のキャラの攻め能力やスペシャルストックの残り数も考え、勝負を賭けるか温存するかを判断しなくてはならない。



ES追い打ちを見たからには攻めねばなるまい。

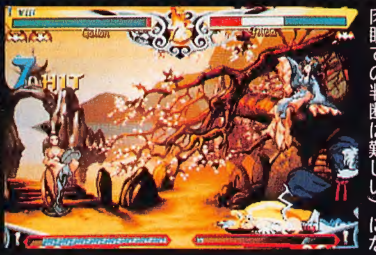
ちなみに、この追い打ちにもまた例外があり、ビシャモンの「とが首さらし」とフェリシアの「ES版ネコ追い打ち」は、追い打ちでありながら相手の「赤」を増加させることができる。特にとが首さらしは目に見えて減るので、チャンスがきたら忘れずに入れておこう。

もう1つ、純粋な追い打ちではないが、オルバスの「ウォータージェイル」に包まれた相手は、時間とともに「白」にダメージが加算されていく。泡自体の「赤」に対する攻撃力は、常に一定だ。

どの技が効率的?

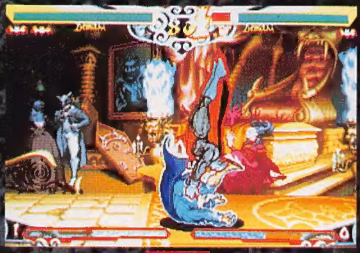
先ほど「すべての技が一定の割合で分けられているわけではない」と書いたが、具体的にはどれほどの違いがあるのだろうか。

通常技、スタンダードな打撃必殺技に関しては、微妙な差はあるかもしれないが、どれも同程度の割合と考えてもいいだろう。例えば大パンチと大キックの攻撃力が同じだとした場合、「赤」と「白」の比率もほぼ同等（少なくとも肉眼での判断は難しい）になる。



J大P→下中K→ESビーストキャノン（×5）を決めたところ。威力は高いが、白が長い。

投げ技は、つかみ技に特徴がある。レバーとボタンの追加入力でかなりのダメージ増を期待できる分（相手の抵抗は可能）、「白」の割合が普通の投げに比べて多めに設定されている。



これはコマンド投げのダメージ。



キック投げ（レバガチャあり）はコマンド投げより減るが、赤は短い。

以上は「白」が増える技だが、逆に「赤」ばかりで「白」がほとんどない技というのもある。代表的なのがモリガンのダークネスイリュージョンやクリプティックニードルで、これらはダメージの割に「白」の量がかなり少ない。ESシャドウブレードなどと比べてみると、その差は歴然だ。



ダークネスを連続技に絡めたところ。前のガロンのものと比べてみてほしい。

最後、特例中の特例としてビシャモンのダークフォースを挙げておこう。スーパーアーマーの効果があるのだが、この最中は「白」に受ける分のダメージが0になるという特典がある。ただし、これは打撃技に限ったことで、投げ系の技をくらったときはしっかりと「白」ダメージも入っている。

考える前に動く これが勝利の秘訣!?

いろいろとダメージゲージの特殊性を見てきたが、結局のところ、現段階ではあまり意識せず、とりあえず好きなように動き回ったほうがいいだろう。ただ、結果としてこのような法則が働いているということは理解しておきたい。「なんかアイツってダメージ回復しやすくない？」というときは、自分の「攻め際・引き際」に判断ミスがなかったかどうか、今一度振り返ってみよう（むろん、相手のうまさも関係するが）。

ノックダウン後の攻防

インパクトダメージゲージの採用により「ラウンド」という概念がなくなったので、セイヴァーではノックダウン後も単なる仕切り直しにはならない。

まず、敗者（ここでは便宜上、ノックダウンしたほうを敗者、させたほうを勝者とする）の「緑」が0になった時点で、画面に「DOWN！」の表示が出て一瞬進行が止まる。このとき、お互いの位置関係や勝者のダメージゲージはそのままだ。

さらに、ここから「FIGHT！」の表示が出るまでの間は、**勝者が先に動けるよう**になる。ただし、レバーのみでダッシュやジャンプはできるものの、技やダークフォースなどの「ボタンを使った行動」はできない。ちなみに、この時点ではまだ敗者の体力は0（すべて「赤」）だが、勝者の「白」は時間経過の影響を受けており、トドメをさした時点で一定時間が過ぎていれば、この間も体力は回復している。

「FIGHT！」が表示された後は、敗者の体力が満タン（すべて「緑」）になり、通常のダウンと同じ扱いで試合再開となる。移動起き上がりも可能だ。また、この瞬間から勝者もすべての技を出せるようになる。つまりは通常の「起き上がりの攻防」、勝者有利の状況で再スタートとなるわけだ。



ボーッとしてると、いきなり選択攻撃を仕掛けられてしまう。

安易な甘えは死を招く

戦法上で1つ心得ておきたいのだが、ノックダウンは「1本の流れのほんの一区切り」だということ。ハンターでは敗色濃厚のときはゲージ溜めに走るという選択肢もあったが、セイヴァーでは無意味。完全に勝負がつくまでは、常に同じテンションが要求されるのだ。

中級者必読!?

空中技の攻防

セイヴァーデビューの人には少々面倒な内容だが、知ってると知らないとでは格段の差が出るぞ。

担当：単行本ゲット！（ムフフ）はまー®

ヴァンパイアハンターにおける醍醐味の一つに、単純な「ジャンプ&対空」に終始しない空中戦があった。空中で複数回技を出せるシステムが、ガードキャンセルや空中ガードなどの要素と絡み合って独特の駆け引きを生み出していたのだが、セイヴァーではどう変化したのだろうか。

空中多段？ それともチェーン？

まずは、ハンターにもあった「空中技の複数回出し」から。これは「**違う技であれば、1回のジャンプ中で何度でも攻撃できる**」というもの。ジャンプの昇りで中キックを出し、下りで大キックを出すということができた。ただし、昇りと下りで大キックを2回出すことは無理。セイヴァーでも、アナカリスや一部の特殊技（オルバスのレバー下大キックなど）を除いたほとんどのジャンプ攻撃でこれが可能だ。とりあえず、この入力法を「空振り入力」と呼ぶことにする。なぜかというと――。

チェーンの弊害

実は、今回空中でもチェーンコンボ入力が可能になったおかげ（せい?）で、今までの「昇りで牽制、下りで本命」という入力が難しくなっている。というのも、**ジャンプ攻撃が相手に当たった時点でチェーン入力は受け付けるが空振り入力は受け付けないように**なっているためだ。昇りで出した技が相手に当たってしまうと、その技の動作が完全に終わった後、つまり「空振り入力」のタイミングでボタンを押しても遅いのである。これを防止するためには、きちんとチェーンのタイミング（早め）でボタンを押さなければならないのだが、もし1打目がスカっていれば当然技が出ず、ヒットしていたとしてもその打点は「下り」よりもかなり高いものとなってしまう。



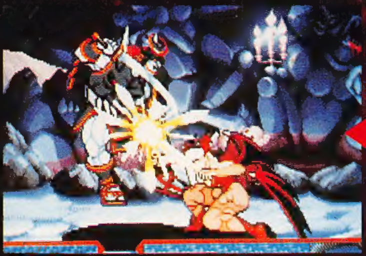
昇りジャンプ攻撃「だけ」しか当てないと、



後の隙をフォローできない。



昇り中K→大Kが2ヒットするが、



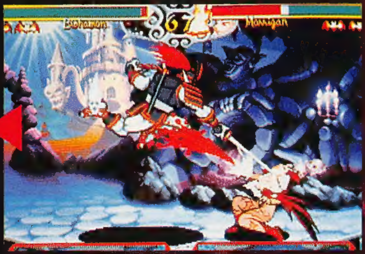
大なり小なり「お釣り」をもらうハメに。

合言葉は「タンタタン」

しかしある入力法により、「昇り」で出した1打目のヒットの成否にかかわらず「下り」で技を出すことは、組み合わせが限定されるものの一応できる。

そのためには、もう一つ知っておきたい要素がある。それは、「チェーン入力」と「空振り入力」は組み合わせることが可能ということ。つまり、**チェーンで出した最後の技が「空振り」すれば、再び別の技が出せるようになる**のである。

具体的な例を挙げて説明すると、例えばビシャモンで昇りジャンプ中キック→大パンチを「チェーン入力」する。すると、中キックが当たればチェーンで大パンチが出て、空振りした場合はタイミングが早すぎて技が出ない。大パンチが出たとしても、空中ガードされたとき以外は空振りしているはず。これで「昇りで技を空振りした」状態をつくったことになるので、「下り」で小キックや大キックを出すことが可能になる。



昇りジャンプで中キック。ご覧の通り中段なので便利。



そして、ヒットの有無に関わらず素早く大パンチを入力。



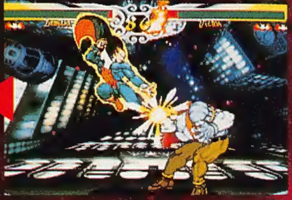
下りでトドメの大キック！ ここからさらに選択攻撃へ。

初段が重要

この入力法の注意点として、「どの技が出せるのか？」というのがある。「空振り入力」は一度使った技以外、「チェーン入力」は小パンチ→大キックの順押しだが、組み合わさった場合はどうか。

実は、**チェーンで出した技は「空振り入力」に影響を与えない**。つまり、最初の1打目以外は「おまけ」扱いになっている。ジャンプ中パンチ（ヒット）→チェーン中キック（空振り）ときた場合は、改めて中キックが出せるのだ。ただし、中パンチは出したことになっているので無理。しかし、小キックからチェーンで出すことは可能（たいていは高さが足りずに出せずじまいになるが）。

いろいろと面倒な理屈を並べてきたが、セイヴァーを楽しむためには必須の空中戦の内容。理論をマスターしたら後は自分なりの工夫、そして練習あるのみだ。



昇り小K→チェーン中P（空振り）の後に、



下り小P→チェーン小Kが出せる。

空中は安全地帯!?

大事な大事な空中戦 基礎編

うまい相手に瞬殺されないためにも、気持ちよく攻めるためにも、とりあえず空中での駆け引きを知っておこう。

担当：石井ぜんじ

空中を制するものがセイヴァーを制す

このゲームを始めるにあたって、まず頭に入れておくべきことは、

〝空中は強くて安全〟

ということである。

なぜ空中が強いのか。それは、空中ガードができるからだ。相手のジャンプ攻撃をガードできるのに加えて、シャドウブレイドなどの対空タイプの必殺技も常に空中ガードできるようになっている（地上の通常技はダメ）。

また、地上にいるとジャンプ攻撃と下段技に対して、上下のガードを使い分けなければいけない。左右のゆさぶり（いわゆるめくり）にも注意しなければいけない。

ところが、空中だったらその心配はない。それどころかたとえくらっても一発だけ。連続技をくらい、大ダメージになる恐れは少ない。

そのため、

〝制空権を握り、上から押さえこんでいく〟

ことがかなり重要だ。ジャンプ攻撃をガードさせ、地上の相手にまとわりついて下段チェーンコンボを狙っていく。

ジャンプ攻撃とは違い空中ダッシュを使う場合も同様。空中技のリーチを考え、うまく相手にガードさせ続けていくのがいいだろう。V・セイヴァーでは、このような固めからの攻撃が基本になる。



近かったら、垂直ジャンプを駆使して相手を固め続ける。

空中ガードできる技できない技

基本的に、空中ガードができるのは宙に浮いている技。ジャンプや空中ダッシュ攻撃である。



シャドウブレイドを引きつけて出しても空中ガード可。



通常対空技は、より重要度を増すことになった。

その他、セイヴァーでは、シャドウブレイド・デモンクレイドル・クライムレイザーなどの**対空系必殺技も空中ガードできる。**ひきつけて出しても関係なくガードできるのが大きい。

ガード不能なのは、地上で出す地上通常技だ。ザベルや、アナカリスのしゃがみ大パンチなどがそれにあたる。相手が空中ガードし続けるなら、立ち小パンチなどでも当然落とすことができる。

ただし、フェリシア・オルバスのしゃがみ大パンチのように、**空中に浮いているタイプのものは通常技であっても空中ガードできる。**立ち、しゃがみの通常技でもこのように例外は存在する。



フェリシアのしゃがみ大パンチは強いが空中ガードできる。

空中ガードできるか、できないかをしっかり覚えている必要があるのはこのあたりの知識だろう。

跳びこまれたらどうする!?

それでは、空中ガードしながら跳びこまれ、ひきつけてジャンプ攻撃を出されたらどうしたらいいのか。相手は早めにジャンプ攻撃を出してくるかもしれないし、空中ガードするかもしれない。

対処法はいくつか考えられる。

①対空必殺技と地上対空技を使い分ける

例えば、デミトリのデモンクレイドルは判定は強いが、空中ガードされてしまう。ただ、相手が空中ガードしがちであったら、立ち中キックを出せば空中ガードされずに落とすことができる。



デモンクレイドルを空中ガードしまくられたら



立ち中Kで落とそう。空中ガード不可だ。

デミトリの場合、空中ガードをずっとしてくるなら着地にガード不能技のミッドナイトブリスを重ねるという使い分けも可能。

②こちらもジャンプして空中で攻撃する

この場合、相手は空中ガードできるので、空中ガード後に相手が空中で技を出し、反撃してくることが考えられる。これはヴァンパイアシリーズの基本の攻防だ。

その反撃を回避するため、空中チェーンで相手を追い返すのがいいだろう。そこからより有利な状況にもちこむことができる。



お互いが空中にいるときの、空中ガード後の攻防を考えよう。



ガード後[illegible]で反撃だ。



空中チェーンコンボにしておけば反撃をくらわない。

③空中投げをする

空中ガードをしてくるとわかっている場合は、空中投げを狙っていこう。フェリシアなど、昇りジャンプ気味でも十分投げが決まるキャラもいる。

④くぐって投げる

動きが素早かったり、移動技があると相手の下をくぐることもできる。ガロンなど、素早くて背の低いキャラは狙いめ。

他に、ザベルのヘルズゲートで逃げるなど、移動技で逃げてしまうという手段がある。

⑤こちらもジャンプして空中ガードする

消極的な戦法だが、よい対空技がないときの最後の手段として有効。地上にいたら、そこからどんどん攻められてしまう。とりあえず空中に一時退避だ。

初心者は、うまい人のラッシュをかわすだけで大変。そんなときは、空中に逃げ場を求めてみよう。

使えるか？キミのダークフォース

失敗しない ダークフォースの使い方

知らねば負けるダークフォースの特性と、特徴別に見るキャラクターごとのダークフォースの違いを見ていこう。

担当：ジョッキー★笹岡

出かかり無敵！ダークフォース！

セイヴァーの新システムの中で、最も注目したい新システム、それがダークフォース。全キャラクター持っているものとはいえ、その特性、使い方はバラバラ。それぞれのダークフォースの利用価値がある。

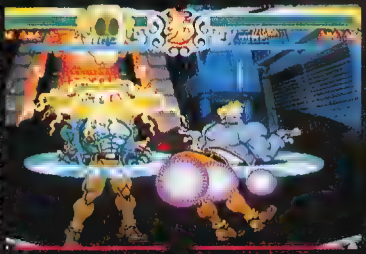
ただし、いくら使えるダークフォースを持っていても、ちゃんとした使い方を分かっていないと、ゲージの無駄遣いともなりかねないのが、ダークフォースでもある。

ここでは、そんなダークフォースの利点と欠点を見比べていこう。

全キャラ出かかりは無敵！ダークフォース！

初めはこれだ。もう分かっている人もいるかと思うが、ダークフォースの出かかりモーションは完全無敵である。ビクトルなどは、前作より引き続いて、グレートゲルデンハイムの出かかりが無敵なので、すぐに分かる。

他のキャラも、出かかりのモーションはすべて無敵だ。発動時にやたら大袈裟なモーションをとるヤツもいるが、どれもすべて無敵なので安心してダークフォースを使っていこう。



ダークフォースの出かかりは全キャラ完全無敵！

具体的な使い方としては、やはり相手の攻撃をスカすようにしてダークフォースを発動し、すぐさま反撃に転ずるような使い方が望ましい。ビクトルやスーパーアーマー系のキャラなどは、相手の起き攻めをスカして反撃するのが基本的な使い方だろう。

終わり際にはスキがあるぞ！ダークフォース！

初めよければすべてよし、というわけではなく、ダークフォースは、出かかり無敵なかわりに、終わり際にはスキがある。

キャラごとにそのスキの大きさは違ってくるが、基本的にダークフォース後にどのキャラも"決めポーズ"のようなものがあり、その決めポーズにはくらい判定があり、ガードできないスキになっているのだ。

つまり、出かかりに無敵でダークフォースを出したのはいいが、終わり際のスキを狙われてやられる、といったことが考えられるのだ。

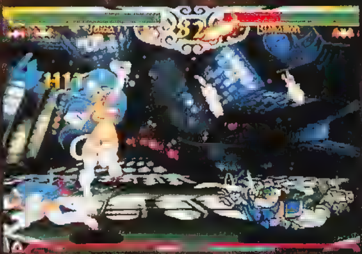
途中で止められる！ダークフォース！

前述のスキに攻撃をくらわないただ一つの方法、それは、相手に反撃されない状態でダークフォースを止める！ことである。

ダークフォースは、画面上部に持続時間が表示されているが、この時間は最大持続時間であり、途中で止めることも可能だ。

止め方は、ダークフォース中に、もう一度同じダークフォースコマンド（PK同時押し）を入力すればいい。

つまり、相手に終わり際のスキを狙われたくなければ、自分が攻撃して相手が反撃不能の間に、サッサとダークフォースを止めてしまうのがいい。



終わり際のスキに攻撃されないようにうまくやめよう。

スキは必ずやってくるぞ！ダークフォース！

さて、スキについてさらに言うと、ダークフォースの終わり際にEX技などの演出の長い技（ダークネスイリュージョンやミッドナイトプレジャーなど）を入れた、もしくはくらってしまったとする。

この演出の最中に、ダークフォースは完全に終了してしまうのだが、自分が技を出している（くらっている）最中にはまだ本当に終わったわけではなく、演出効果が終わり、自分が立ちポーズ（自由に動ける状態）になったとき、強制的に、思い出したかのように決めポーズを出すのだ。

具体的に言うと、サスカッチがダークフォースの最後にビッグブランチを決めても、ビッグブランチで凍らせたあと、サスカッチは決めポーズを取り、その間動けずに、連続技が決められないのだ。



ダークフォースの終わり際にブランチしても…、



喰ったあと、決めポーズをとってしまう―よけいなことを…。

また逆に、ダークフォースの最後に、相手のデミトリにミッドナイトプレジャーをくらったとする。

すると、プレジャーをくらったあと、プレイヤーは起きあがってから、ダークフォースの決めポーズを取るのだ。

つまり、このときはプレイヤー側は何もできずに起きあがることしかできないのだ。

相手がこれに気が付いて、技を重ねられたら、はっきり言ってどうしようもない。

こうなると断然不利なので、ダークフォースの終わり際は、まさに生死の分かれ目とも言える。

ダークフォースを使うときは、出すときだけでなく、止めるタイミングも考えて使っていこう。

持続時間は違う！ダークフォース！

ダークフォースの最大持続時間は、大きく分けて2種類の長さがある。

モリガン、ガロン、リリス（大PK）の3つのダークフォースは、他よりも持続時間が短い。

画面上のゲージの長さは同じなのだが、ゲージの減っていく速度が、ほかのダークフォースと違って速いのである。

共通点を見ると、この3つは、どれも分身系のダークフォースであることが分かる。

つまり、分身系のダークフォースは、最大持続時間が短く設定されているのである。

例外として、リリスの小、中PKでのダークフォース（オプション）については、他のダークフォースと時間が一緒だ。

あとのキャラのダークフォース持続時間はすべて同じ。短いのは分身だけ、と覚えておこう。

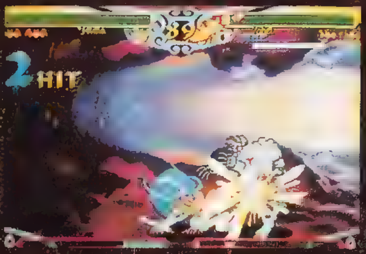
持続時間は変わる！ダークフォース！

さて、持続時間についてだが、この最大持続時間は、ダークフォースを出している間に相手キャラに攻撃をくらってしまうと、攻撃1発につき少しずつ、ゲージが減っていってしまう。

これは相手の攻撃回数によって減っていくので、モリガンのバルキリーターンや、チェーンコンボなどをくらうと、

アーケードゲームの巨大な活断層が動き出した?!

この動きに注意せよ！新作マグネチュード!!



アーマー系以外のキャラは、攻撃されるとゲージが減ってしまう！

あっと言う間にダークフォースが終わってしまうことになる。

つまり、ダークフォース中には、むやみに攻撃をもらわないことも大切なのである。

しかし、例外もいる。スーパーアーマー系のダークフォースを持つキャラ（サスカッチ、ビシャモン）に関しては、相手の攻撃をくらっても、のけぞりポーズにならない限り、ゲージは減らない。

スーパーアーマーは攻撃を連続してくらうとのけぞってしまうので、こうならないよう注意して闘おう。

また、ハイパーアーマー（仮称）系のキャラ（レイレイ、オルバス、アナカリス）は、ダークフォース中には絶対にくらいポーズにはならないので、必然的に持続時間のゲージも減ることはない。これは覚えておこう。

スペシャルゲージは溜まらないぞ！ダークフォース！

あと全キャラ共通で言えることとしては、ダークフォース中は、相手にいくら攻撃を加えても、スペシャルゲージはードットも増えないことがある。

まあ、考えてみれば、カロンに分身されて固められて、ダークフォースが終わったらもうゲージが溜まってたーなんてことになったら大変なので、当たり前である。

そのことも考えて、ダークフォースでラッシュをかけるときには、ゲージのストックがたくさんあるときにラッシュをかけていくといいだろう。

系でまとめるダークフォース！

さて、ここからは各キャラごとのダークフォースの特徴を見ていこう。

大きく分けて、ダークフォースは6つの系統に分類できる。

飛行系、スーパーアーマー系、ハイパーアーマー系、パワーアップ系、オプション系、分身系の6つ。

詳しい分類のほうは、表を見てもらうとして、ここではそれぞれの特色を見ていくとしよう。

●飛行系

文字どおり宙に浮いたままとなれるダークフォース。もとも[illegible]空中戦の得意なキャラ[illegible]の[illegible]使い方によっては強いかも。逃げの手段としてもイケそうだ。

相手に攻撃されるが、自ら着地することによって地上にも降りられる。また、地上に降りてダークフォースを解除すれば、スキがほとんどなくなることも特徴だ。

●スーパーアーマー系

これも文字どおりスーパーアーマーがかかり、ちょっとの攻撃ではのけぞらなくなるというものだ。

スーパーアーマーがかかっているというほかは通常と変わらず、投げや必殺技も出せるので、付けて損はないダークフォースだろう。

でも、終わり際のスキが唯一の問題ではある。

●ハイパーアーマー系

かなり特殊なダークフォース。

スーパーアーマーと大きく違うのは、**ガードができない、投げができない、必殺技が制限される**といったところ。

そのかわり、ハイパーアーマーは、**どんな攻撃をいくらくらってものけぞらない**という利点がある。

例えば、モリガンのダークネスイリュージョンはくらっても弾き返すし、ミッドナイトプレジャーは噛みつくことすらできないのだ。

さらに言えば、相手側はハイパーアーマー中の相手を投げることもできない。

つまり、ガードができない代わりに、絶対に転ぶことがないのが利点。

●パワーアップ系

こちらもかなり特殊な部類のダークフォース。

通常技の一部がパワーアップし、その攻撃しか出せなくなる。

また、このパワーアップ系に属する3人のうち、ビクトルはパンチの通常投げができなくなり、バレッタはコマンド投げしか出せなくなる。ザベルに至っては、コマンド投げ、通常投げともにできなくなる[illegible]

といった具合だ。3人が3人とも特殊なので、一つに分類するのが難しいダークフォースといえるだろう。

●オプション系

自キャラの周りにオプションが付き、攻撃補助をしてくれるもの。

これはそのオプション単体で攻撃力を持っていることが特徴で、自分の技がつぶされても、オプションの攻撃が相打ちになってくれる利点がある。通常ではつながらないコンボができたりするのも魅力的と言えよう。

サスカッチの大PKもこれだ。

●分身系

これは前作からも同じような技があったので、詳しい説明は要らないかと思うが、自キャラの後ろ（または相手の背後）に分身が付き、攻撃してくれるというものだ。

これもまた、相打ちになったり、連続技にしたりできるところが魅力的。

2種類持ってるヤツもいる！ダークフォース！

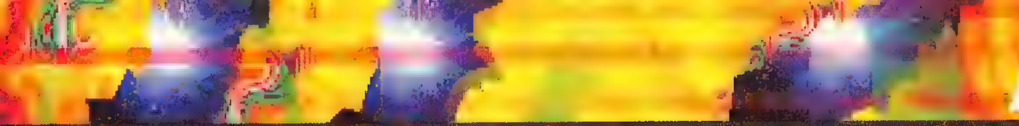
キャラクター別のところでも触れているとは思うが、一部のキャラ（ビクトル、リリス、サスカッチ）には、ダークフォースが2種類ある。

出し方は、小or中のPK同時押しで片方のダークフォースが、大のPK同時押しで、もう片方のダークフォースが出る。

これらの2種類は、効果が違うほか、リリスは持続時間なども違ってくるので、使い分けていこう。ダークフォースが2種類[illegible]忘れている[illegible]。

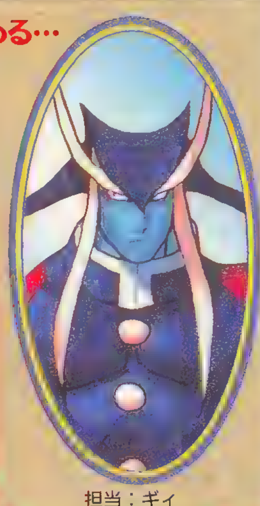
最後に、全キャラクターのダークフォースを[illegible]でまとめてみた[illegible]。[illegible]ではまた[illegible]

系統		キャラ名	無敵	スキの長さ	持続時間	通常投げ	コマンド投げ	ガード	備考
飛行系	Ⓐ	ジェダ	○	極短い	普通	○	○	可	
		Q-Bee	○	極短い	普通	○	○	可	
スーパーアーマー系	Ⓑ	サスカッチ	○	長い	普通	○	○	可	2種類・オプション系も有
		ビシャモン	○	やや長い	普通	○	○	可	
ハイパーアーマー系	Ⓒ	レイレイ	○	長い（※）	普通	×	×	不可	※リンリンとの距離で変化・投げられない
		オルバス	○	ジャンプ	普通	×	×	不可	投げられない
		アナカリス	○	着地（短い）	普通	×	×	不可	投げられない
パワーアップ系	Ⓓ	バレッタ	○	普通	普通	×	○	可	
		ザベル	○	短い	普通	×	×	可	
		ビクトル	○	短い	普通	○	○	可	P投げなし・2種類
オプション系	Ⓔ	フェリシア	○	やや長い	普通	○	○	可	
		デミトリ	○	普通	普通	○	○	可	
分身系	Ⓕ	リリス	○	短い	短い	○	○	可	2種類
		モリガン	○	短い	短い	○	○	可	
		ガロン	○	普通	短い	○	○	可	



魂と血の返済を求める…
ジェダ

ダッシュとガード不能だけで闘えるとでも思ったのかね？私はそれほど単純ではないのだよ。



担当：ギィ

ダッシュはしゃがみガード不可のモリガンタイプ、必殺技の大半がガード不能と実に強そうなジェダ。しかしやってみるとそう簡単にいかないことがわかるはず。巧妙に罠を仕掛け、追い込む。これがうまくいって初めてダッシュもガード不能もその真価を発揮するのだ。わかるね？

ジャンプとダッシュ、空中ダッシュ

ジェダのジャンプは高く、長すぎて、とてもではないが跳び込みに使えたものではない。そこで、主にダッシュを使って攻めていくわけだが、ダウンを奪える攻撃に乏しく、隙のない牽制技も乏しいので、暴れられているだけでダッシュ攻撃にいけなくなってしまう。ジェダの必殺技の大半はガード不能技なのでなおさら相手をガードからにさせることは難しい。

狙い目は後で説明するディオ＝セーガの後と、起きあがり（いかにダウンさせるかが問題だ）。

肝心のダッシュ攻撃は、中Pがもっとも地上の技につなげやすい。出るのが早い中Kや大Kからは、キャンセルネロ＝ファティカや、イラ＝スピンタ（→↘↓↙←＋K）をねらってみよう。



ダッシュ中Kキャンセルイラ＝スピンタ。しばらくはこれだけでいやがられるはず。

そして緩やかなジャンプの欠点を補うのが空中ダッシュの存在。

空中ダッシュは技を出すことでキャンセル可能で、通常技を出すと急な角度で落ちていくので、相手が近くにいても跳び越すことなくジャンプ攻撃が可能だ。

高すぎて当たらないようなときは、小Kから中Kまたは大Kの空中2回出しや、キャンセル必殺技につないでいこう。

ディオ＝セーガを設置せよ

ジェダの第一手は、相手の動きを封じるためのディオ＝セーガが基本。

ディオ＝セーガは直接当てにいくより、相手の手前に設置して動きを封じるように使ったほうが安全かつ効果的だ。

直接当てようとすると、攻撃判定が出る前につぶされたり、硬直中に懐に入り込まれてしまったりする。

逆に、ふつうに当てては つながらないディオ＝セーガ・ダッシュ攻撃も、置いてあるディオ＝セーガに相手がつっこむようなあたり方をすると連続技になる。これを警戒させればガード不能がねらいやすくなり…とじわじわと相手の行動を制限していくことができる。

ディオ＝セーガの設置のポイントは「当たらないが動くと当たる」だ。



こうなればガード不能（地上にいると決まる）とダッシュ攻撃の2択が可能。

ディオ＝セーガ	↓↘→＋P（空中可）
ネロ＝ファティカ	↓↙←＋P
イラ＝スピンタ	空中で→↘↓↙←＋K（＋P追加入力可）
スプレジオ（GC専用）	→↓↘＋P
サン・パッサーレ（投げ）	→↘↓↙←＋中Kor大K
EX必殺技	
プロヴァ＝ディ＝セルヴォ	←↙↓↘→＋KK後K
フィナーレ＝ロッソ	↓↓＋PP
ダークフォース	
空中浮遊：サントゥアーリオ	同じ強さのP＋K同時押し

ネロ＝ファティカは大で

ネロ＝ファティカは対空や、相手のダッシュに合わせる、といった使い方が効果的だが、この場合、必ず大で使っていこう。

確かに小のほうが若干発生が早くすきも少ないのだが、大はジェダ本体が大きく後ろに下がってからも攻撃判定が残っているのでつぶされにくいのだ。若干早めに出し、爪跡の部分で相手を迎え撃つようにしよう。

間違っても画面端を背にした状態で使わないように。

ただ、これだけでは守りは不十分。ほかのキャラ以上にガードキャンセルが必要になってくるぞ。ちなみに、「割り込み」にもっとも適した技は立ちorしゃがみの大P。実は小技並みに出るのが早いのだ。

もう一つのイラ＝スピンタ

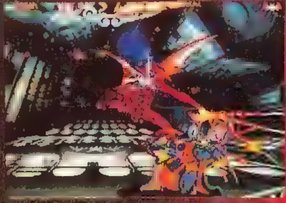
イラ＝スピンタ入力後、Pボタンで翼による回転攻撃を仕掛ける。一応しゃがみガード不可だが、これに関しては今のところあまり効果的な使い道は見つかっていない。通常のイラ＝スピンタ（投げ）が非常に高性能なためだ。

チェーンコンボは臨機応変に

連続技用のチェーンコンボとしては、

●ダッシュ中Pからすべてしゃがみで小P→小K→中P→大P

がおすすめ。相手キャラ、画面位置によって、5〜7ヒットする。しゃがみ中Kは下段だが、リーチが短くいまいちなので、ガードキャンセルが気になるのなら、ガードされたときは途中で止めるようにしていこう。



しゃがみガード不可のダッシュ中Pから。



すべてしゃがみで小P→小K→中P→大Pで7ヒット。

欠点は、大Pがヒットしても相手が（かなり）先に動けてしまうという点。頻繁にここから攻め込まれるようなら大Pの1〜2段目から立ち大K（対空兼しゃがみガード不可）につなぐか、しゃがみ中Pから立ち中K（ヒット後、ジェダが先に動ける）につないでいこう。



これなら跳び込まれてもネロ＝ファティカが間に合う。

立ち大Kが当たれば追い打ちが入り、さらに起きあがりを攻めることができるぞ。



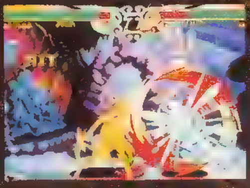
しゃがみガードはもちろん、空中ガードもできないので意外と使える。

狙うは血の池と契約書

ジェダの狙いはやはりなんといってもガード不能であるEX技「プロヴァ＝ディ＝セルヴォ」と「フィナーレ＝ロッソ」を決めることにある。

ジェダはこの2つの技を使ったものも含め、非常に強力な「切り札」をいくつも持っている。今回はそのうちの一つを紹介しよう。

とはいってもやることは簡単。ESディオ＝セーガからフィナーレ＝ロッソを間髪入れず出すだけだ。



起きあがりなどに重ねるのが安全。すぐに入力せよ。



決まれば体力の半分は赤。見てから回避はまず無理だ。

ヒット、ガードはもちろん、空振りでも脱出は困難。一応、ジャンプで脱出は可能だが。

羽があるから舞い、蜂だから刺す！
キュービィ

まずは通常技の簡単な使い方と、チェーンコンボの基本形を覚えよう。



担当：ワイルダーKEI

性能を活かしたプレイを！

性能を活かす…のこの性能というのは、空中ダッシュのことを指す。前号でも述べたように、キュービィの空中ダッシュにはホーミング機能が付いている。これを、万遍なく利用するのだ。

キュービィの空中ダッシュは、地上にいながらにして空中ダッシュに移ることができる。やり方は、レバーを相手方向斜め上に↗↗と入力すればいい。ただし、1P側からこう入力するのは結構厳しいので、↗↗➡と入力してみるといいだろう。

この入力法ができるようになったら、次は攻撃だ。この戦法を使う意味は、相手をしゃがませることによって初めて効果を発揮する。例えば、近距離戦であればしゃがみ小Ⓟや小Ⓚで下段攻撃で牽制しつつ、地上入力の空中ダッシュを使って相手の頭上を急襲するのだ。もちろん空中ダッシュからの攻撃はジャンプ攻撃扱いなので、しゃがみガード不可だ。ちなみに、空中ダッシュから出す技は、最初のうちは小Ⓚボタンで出すといいだろう。6つの技の中では、かなり当てやすい。

それと、この攻撃を行うとき、注意すべき点がある。この近距離間合いから空中ダッシュを行うと、技が出る前に着地してしまうのである。この現象を減少させるためには空中ダッシュのコマンドを入力してからボタンを押すのではなく、2回目のレバー入力の➡と同時にボタンを押すようにしよう。これが2P側ならば、↖↖Ⓚと入力すればいい。

この攻撃がヒットしたら、チェーンコンボの流れのところで述べている立ち小Ⓚ→シーアールへつなげていくといいだろう。

また、これをガードされてしまった場合は、再び空中ダッシュを使って頭上を攻め直すといい。他にも色々と応用が効くので、頑張ってみよう。

長いぞ中攻撃

キュービィの持つ中攻撃は横方向に非常に長く、相手との間合いが多少離れていても当てることができる。パンチは立ちとしゃがみ両方長く、キックはしゃがみ中キックが長い。

ちなみに、しゃがみ中Pは下段技になっていて、しゃがみ中Kは立ちガード可能だ。この中攻撃は、少し離れた間合いからちくちく出してみるといい。

対空技にはどれを使うか？

キュービィには、必殺技を使っての対空技はないと思っていいだろう。先読みでQJを出しておくという手もあるが、空中ヒットだと相手を蜜で包み込めないのが難点だ。そうなると、通常技でカバーしていくしかない。通常技で対空技となりうるのは、立ち中Kとしゃがみ大K。なぜならば、上方向に向いている攻撃が立ち中Kしかないからである。スライディングに見えるしゃがみ大Kは、相手の攻撃ポイントをずらすためで、厳密には対空技とは言い難い。

技名	コマンド
C➡R（シー・アール）	⬅↙⬇↘➡+P（空中可）
ΔA（デルタエー）	⬇↙⬅+K（空中可）
S×p（エスバイピー）	K連打（空中可）
R.M.（アールエム）（GC専用）	➡⬇↘+K
O.M.（投げ）※	➡↘⬇↙⬅+中Por大P
EX必殺技	
QJ（キュージェイ）	➡⬇↘+PP（空中可）
+B（プラスビー）	⬅↙⬇↘➡+KK（空中可）
ダークフォース	
空中浮遊：i²（アイスクエア）	同じ強さのP+K同時押し

キュービィのチェーンコンボはこう流れる

キュービィのチェーンコンボは、まず立ちorしゃがみ小K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→立ち大Pを狙ってみよう。こう流れたのは、当然技をつなげていくためだ。小技を2発出してしまうと大Pが届かなくなったり、大技も立ち大P以外の技を使うとやはり届かない。



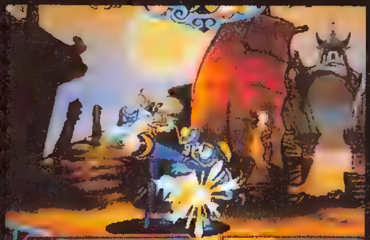
これで迎撃！



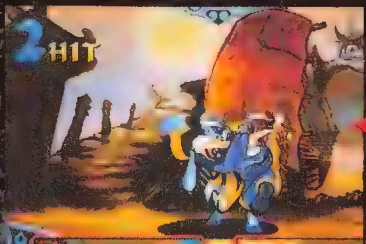
ダッシュ攻撃から。



そして■■へつなげる。



立ちまたはしゃがみ小Kにキャンセルをかけて、



C→Rへつなげる。もちろんES技にしても大丈夫。

また、相手を転ばせて起きあがりを攻めにいきたいときは、小技1発からしゃがみ大Kとつなげて転ばせてしまお



これがしゃがみ中Pで





う。欲張って中攻撃を混ぜてしまうと、しゃがみ大Kが連続ヒットにならなくなってしまう。

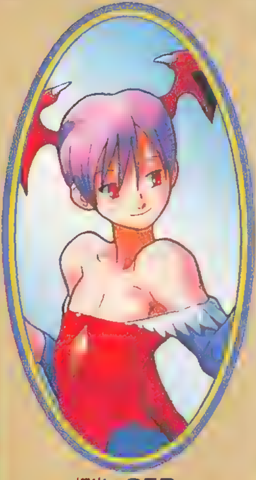
それから、必殺技を使って連続技にしたいときは、立ち小Kにキャンセルをかけて C→Rを出すといい。ただし、間合いが離れていたりキャンセルタイミングが遅いと、連続技になりにくいので注意しよう。

これらの技を決めにいくときは、空中ダッシュ小Kから と地上ダッシュ小Pから切り込むといい。そう、ダッシュ小攻撃から小技がつながるのである。

そしてフィニッシュの立ち大P。が、全匹ヒットするわけじゃない。

無邪気にして妖艶…
リリス

跳び込みとダッシュ攻撃がかなりいい感じ。かわいいだけじゃないんですよ。



担当：GED

ソウルフラッシュ	↓↘→+P（空中可）
シャイニングブレイド（GC）	→↓↘+P
メリーターン	↓↙←++K
ハイジャンプ	↓↑
必殺投げ（投げ）	→↘↓↙←+P
EX必殺技	
スプレンダーラブ	→↓↘+KK
ルミナスイリュージョン	小P、小、→、小K、大P
グルーミーパペットショウ（ゲージ2つ消費）	←↙↓↘→+KK
ダークフォース	
分身攻撃：マインドレスドール	同じ強さのP+K同時押し

空中&地上でのおすすめチェーン

まずは即戦力となる跳び込みと地上でのチェーンを紹介しよう。

跳び込み時に使うのは、主に「大P→大K」のチェーン。ジャンプ大Pは結構高めで出していい。これは下方向に非常に判定が強いので、下手な対空技はほとんどつぶしてくれるし、相手が空対空で迎撃しようとすれば自動的に空中投げになってくれるからだ。大Kがヒットしたら、地上のチェーンにつなげよう。

単発での跳び込みには、近いなら下に強い大Pで、遠いなら横に強い大Kを使うといい。相手の空中チェーンを空中ガードした場合は、出の遅い大攻撃では割り込めない場合も多いので、出の早い中Pなどで割り込み、反撃するようにしよう。

あと、ハイジャンプで跳び越したときのみ、空中で振り向いて技を出すことができることも覚えておこう。中Kや大K、ルミナスを狙うといい。

地上チェーンは、「下小K・下中P・下中K・下大P」がおすすめ。下大K（スライディング）で転ばせたいところだが、少しでも間合いが遠いとつながらないし、ガードされると余裕で反撃をくらってしまうので、締めは下大Pがいい。相手との距離が少しはなれている場合は下中Pを省き、ちゃんと下大Pまでつながるようにしよう。



跳び込みはジャンプ大Pが強い。早めに出せば、空中投げも兼ねてくれる。

地上ダッシュからチェーンがつながる!

間合いを詰めるには跳び込みだけでなく、地上ダッシュも使って押さえ込んでいく必要がある。「判定の強さ、出の早さ、隙の少なさ」から考えて、ダッシュ攻撃のメインは中P。難しいが、ダッシュ中Pから下小Kにつなぎ、そのままチェーンを入れることもできるぞ。出の早さが要求される場面では、ダッシュ中Kを使うといい。

ダッシュからチェーンにつなぐのが理想的であるなら、ダッシュ小Kからがオススメ。最もつなぎやすいのはダッシュ小Pからだが、これはしゃがんでいる相手に当たらないのであまり使うことはない。

ダッシュ技をルミナスでキャンセルし、連続技にすることもできる。ダッシュ大Kからもちゃんとつながるぞ。



ダッシュ中P、小K、小Pから目押しで下小Kにつなぐこともできるぞ。



ダッシュ技は中Pか中Kがいい。

固めからの選択肢

跳び込みやダッシュで接近戦に持ち込んだら、チェーンで大ダメージを狙ったり、小技やガードで様子をうかがって相手の技をスカすことも大切だが、その他の選択肢として「下中K→(キャンセル)ソウルフラッシュ」というのもある。少し離れた位置で（連続技にならないような間合いで）ソウルフラッシュを飛ばしておき、それを盾にするようにして再びダッシュするのだ。小と中を使いわけてラッシュをかけていこう。ソウルフラッシュの終わり際がヒットしたら、ダッシュ攻撃につなぐこともできるぞ。

手堅くガードしているようなら、キャンセルコマンド投げで飛びついてしまうのもいいだろう。前移動起きをされなければ（場所にもよるが）追い打ちが入るし、ES版なら壁に当たって跳ね返ってきたところを拾うこともできる。通常投げの後も追い打ち可能。これは移動起きしてもかわされないぞ。



キャンセルソウルフラッシュで攻める場合、割り込もうとするヤツには中を、ガードしがちなヤツには小を使っていこう。



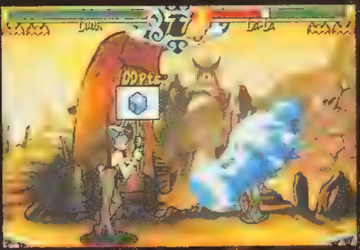
ルミナスで拾うこともできる。



ESコマンド投げ後、壁から跳ね返ってきたところに追い打ちが入るぞ。

パペットショー開幕!

ゲージを2つ消費してシルクハットを投げる「グルーミーパペットショー」。緩やかな放物線を描くのでしゃがんでいる相手に当てるのはまず無理だが、空中で早めに技を出す相手や背の高いキャラ、空中ダッシュを使うキャラには当てる機会もあるだろう。空中ヒットでもOKだぞ。見事ヒットすれば楽しいショーの始まり。画面（リリスのライン）に表示されたボタンをBGMのリズムに合わせてタイミング良く押していこう。ボリュームの小さいゲーセンではやりたくない技だ（笑）。この技については、次号で詳しく扱う予定なので、楽しみにしていてほしい。



与えるダメージは、ショーの得点しだい。めざせ100点!



BGMに合わせ、指定されたボタンをリズム良く押していこう。

どどっかどっか〜ん バレッタ



僕はあのマシンガンを「ブラックスター」と呼んでます。みんなも武器に名前を付けよう。

担当：はまー

恒例(?)のゴメンナサイ

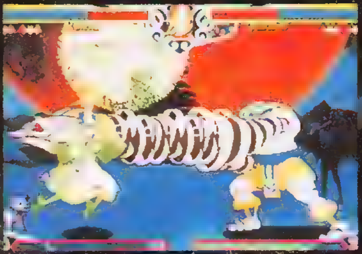
まずは前号のバージョン更新による訂正・追加補足から。

●チアー&ファイア…ノーマル版の判定が大きくなり、逆にES版がやや弱体化。

●ジェラシー&フェイク…出現が早くなったので、いくぶん使いどころが増えた感じ。ワープ後は決め打ちで「下中P→ストライク」を狙おう。

●クールハンティング…バレッタのマシンガンがヒットすると相手が浮き、上で傭兵の撃っているライフルがクリーンヒットするようになっている。

●ビューティフルメモリー…技の出始めが無敵なので、相手の攻撃をスカしつつ決めることができる。ただし、攻撃判定が出るまで無敵というわけではないので、過信は禁物。



いったんスカしちまえば、伸びた手足を直接ゲット。

まずはコレを決めたい

あまり最初から細かいことをいうのも何なので、とりあえず「バレッタといえば――」というものを羅列してみよう。

●ミサイル強し!
前回もちらっと触れたが、バレッタの基本は小のミサイルを追いかけていくことから始まる。防御中やモーションの大きい技を出した後など、溜まっていたらわりといい加減にサクサク撃ってしまっても構わない。相打ちでも当たればダウンを奪えるので、起き上がりにまたミサイルを重ねて攻めていこう。



P版は相打ちOK対空になる。

●リーチが短い
バレッタは、中身はともかく体格的にはまだ少女。いくらカゴを持っているからといっても、ストーカーどもの刀や羽根、手足を分離させての攻撃に対しては、射程距離で一歩譲らざるを得ない。「間合い」を意識するヒマがあったらミサイル撃っとけ。

●大キックを有効活用せよ!
バレッタの大キックは、足払い以外すべて地雷（円盤型手榴弾(?)）で攻撃する。これは自分のヒット硬直がない(一種の飛び道具扱い)ので、ガードさせればかなり有利な状況をつくることができるぞ。



起き上がりに重ねて2択3択。

スマイル&ミサイル	←ため→+PorK
ハッピー&ミサイル	↓ため↑+P
チアー&ファイア	→↓↘+P
シャイネス&ストライク	↓↙←+P(ため可能)
ジェラシー&フェイク(GC専用)	→↓↘+K
センチメンタルタイフーン	→↘↓↙←+中Por大P
EX必殺技	
クールハンティング	←↙↓↘→+PP
ビューティフルメモリー	←↙↓↘→+KK
アップル　フォーユー	→↘↓↙←+KK
ダークフォース	
バズーカ乱射：ザ・キリングタイム	同じ強さのP+K同時押し

※には正式名はありません

●接近戦は下中パンチ
しゃがんでの中パンチは、「下段技」「リーチが長め」「キャンセル可能」といいことづくめ。ストライクにつないで追い打ちを狙おう。



この技忘るべからず。セットのストライク→ES追い打ちで問答無用の大ダメージを与えろ。

●昇りジャンプ中パンチで翻弄せよ!
バレッタの斜めジャンプ中パンチは、ジャンプ直後に出すことで中段技（しゃがみガード不可）になる。ミサイルやジャンプ大キックの後など、狙う機会は多いので覚えておこう。後のフォローについてはコラムを参照のこと。

●レバー入れ技の妙
バレッタにはレバー入れ技が4つある。レバー入れ中パンチは移動しながらのカゴ攻撃。レバーを入れた方向に移動していく。レバー入れ中キックはヒザ蹴りで、これは後ろに入れても前進する。ミサイルを溜めながら間合いを詰めれるぞ。
レバー前斜め下大キックだと、「あ、チョ[illegible]！」

遠間の対空も兼ねつつ、間合いをとって小ミサイルにつなごう。



の足払いではなく、前方に地雷を出す技が出る。
特殊なものとして、ダッシュ中にレバー前+中パンチがある。ナイフを両手に襲いかかるこの技、モーションは大きいが中段技だ。

●ダッシュ大パンチを狙え!
ミサイル→ダッシュからの連携の1つとして覚えておきたいのが、マシンガンフルヒット技である大パンチ。フルヒットしたときのダメージが秘かにハンパでなく、ガードされても反撃を受けにくい。ダッシュコマンド投げやアップルを見せておけば決まりやすいかも!?



チェーンすか？ う～む





新たなる血を杯に、今宵も宴を続けよう…

デミトリ

新たなる要素を組み込んだ
デミトリならではの
戦法を解説！



担当：GYU

今回はこれまでに掲載できなかった技についての紹介と、新生デミトリの基本戦法について解説していこう。ハンターをやっていた人もそうでない人もじっくり読み込んでみてほしい。

かみつきは中キックとゲージ2つ！

まずはこれまでに掲載できなかった2つの技について、説明していくことにしよう。

●中キック投げ

投げ間合い内でレバー入れ中キックを入力すると、かみつくことによって、相手にダメージを与えることができる。これはレバー&ボタンを連打することによって、攻撃力を上げることも可能だ。コマンド投げを狙うことができないならば、迷わずこれを使ってもいいだろう。

●ミッドナイトプレジャー

スペシャルストックゲージを2つ使用することによって、ミッドナイトプレジャーを出すことができる。



ゲージ2つでミッドナイトプレジャーが。カプッ。

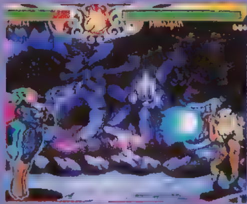
この技はミッドナイトブリスよりも移動速度が速く、ダウン攻撃を狙うこともできるので、利用価値は十分にあるといえる。しかしコマンドの公開は次号なので、今回は顔見せということで詳細についてはご勘弁を。

カオスフレア	⬇⬊➡+P（空中可）
デモンクレイドル（GC）	➡⬇⬊+P
バットスピン	⬇⬋⬅+K（空中可）
EX必殺技	
デモンビリオン	⬇➡⬊+KK
ミッドナイトブリス	⬇➡⬊+PP
ダークフォース	
コウモリ召喚：ダークサイドマスター	同じ強さのP+K同時押し

基本はカオスフレアからの攻めと跳び込み

[illegible]





[illegible]

[illegible]

小足払い —ヒット→ 中足払い→大足払いなどのチェーンコンボ

ガード

中足払い → 投げ or ミッドナイトブリスなど

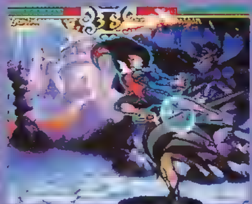
カオスフレア

[illegible]

成否が変化するものなので、[illegible]

[illegible]ヤンプ）小キック→J大パン[illegible]

[illegible]ヴァーでのJ小キックは攻撃判定が小さくなってしまった[illegible]



[illegible]

[illegible]



[illegible]

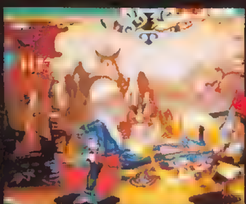
[illegible]トにしてみたので、そちらを[illegible]

ダークフォースは必要か？

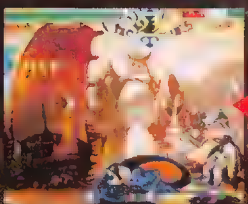
デミトリのダークフォースは、2匹のコウモリをオプションにつけるダークサイドマスターだ。これはデミトリが[illegible]のスキも大きいので、不用意[illegible]もなりかねない。どうしても[illegible]

お薦めチェーンコンボ

デミトリのお薦めのチェーンは"しゃがみ小パンチ→小足払い→中足払い→大足払い"の4ヒットコンボだ。これはJ中キック→J大パンチの空中チェーンからでも、全キャラに対して安定して決めることができる。もちろんしゃがみ小パンチをしゃがみ小キックに変えても問題ないだろう。また密着時や相手を画面端に追い込んだ場合は、"小足払い→しゃがみ小パンチ→中足払い→大足払い"でも可。ただしキャラによっては、大足払いが決まらないこともあるので、見極めが重要といえる。



大足払いでフィニッシュ。安定するならチェーンはこれでいい



中足払いから、さらに…



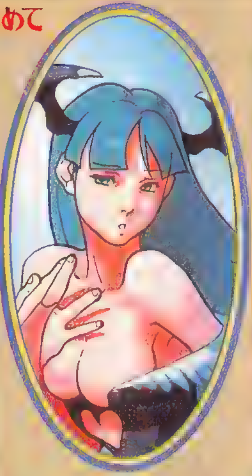
跳び込みからしゃがみ小パンチ→小足払いときて…





闇の翼は新しき獲物を求めて
モリガン

前回も触れたダッシュのパワーダウン。少しずつ新しい戦法を模索してみよう。



担当：善之字元帥

もう一つの新技

まずは新技のニュースから。新しく加わったEX必殺技を紹介しよう。クリプティックニードルというこの技は、「前・大P・中P・小P・前」というコマンド完成後、翼を変形させたアームで相手をつかむというもの。一見、新キック投げのグラフィックに見えるが全く別物で、打撃判定。ヒット後は強制的に一連のモーションに続くため、飛び道具を貫通して相手をつかむことも可能。出は遅いが、アームにはほとんどやられ判定がなく、色々使っていけそうだ。

ダメージはダークネスイリュージョンに準ずる程度に大きく、インパクトダメージ(白ゲージ)がほとんど残らないのも魅力である。

新生モリガンの戦法

前回も述べたが、セイヴァーではモリガンのショートダッシュは弱くなっている。その理由は主に二つ。

①ダッシュしてから技を出せるようになるまで遅い。

②ダッシュ攻撃から地上技に連続でつなげにくい(シェルキックがなくなったのも一部これに含まれる)。

この変更点によって、ダッシュそのものを小技で潰されたり、ソウルフィストをガードさせた後に暴れられることが多くなってしまった。

そこで、ダッシュから攻め込むためには、相手の行動の芽を潰し、ある程度黙らせる必要がでてくる。

ジャンプからの行動

ダッシュで押さえ込んでいる時間が短くなったことは、技の差し合いや、ジャンプの回数が増えていくことにつながる。今回は空中の基本的な行動の選択肢を挙げてみよう。

①中パンチによる跳びこみ

前・下方向に強く、出の速い中Pで跳びこむ。打点は高めにして、ヒットしたら空中チェーンで大Kにつなげるといい。相手の対応の遅れによるヒットと、着地後の地上での連携を狙う行動といえる。

②空中投げ

空中チェーンのおかげで高目の打点で二回目のジャンプ攻撃を出してくる相手も多い。自分が跳んだとき、相手も同時にジャンプしてきたら使おう。①で中Pを出す用意があるため、とっさに空中投げに切り替えやすい。

③空中ガード

意外と速いセイヴァーのゲームスピードで、対空技を完全にするのは難しい。跳ばれたけど対応できない時は空中ガードするのも手だ。相手に遅れて跳んでしまった時にも無難な選択で、空中でガードしたら大Kで反撃しよう。

この行動で厄介なのは相手の空中チェーン。初弾をガードしてすぐに反撃するとチェーンの二発目をくらってしまうことも。そういう時はおとなしくしているしかない。

④空中ソウルフィスト

相手が地上でこちらに対して出す通常技は、早めに撃つソウルフィストが効果的。威力や攻めの連続性は期待できないが、ある程度ヒットさせることは、結果として跳びこみの成功率を向上させるという効果がある。

これらはごく基本的なことだが、こういったところで打ち勝つことで自分中心の展開を創り出すことができる。展開を創れれば、試合を有利に運べるというものだ。

ソウルフィスト	↓↘→+P(空中可)
シャドウブレイド(GC)	→↓↘+P
バーチカルダッシュ	↓↑
EX必殺技	
バルキリーターン	→↘↓↙←+K後K
ダークネスイリュージョン	小P、小P、→、小K、大P
フィニッシングシャワー	中P、小P、←、小K、中K
クリプティックニードル	→、大P、中P、小P、→
ダークフォース	
分身攻撃：アストラルビジョン	同じ強さのP+K同時押し

※には正式名はありません









好機到来・その時

展開を自分のものにしたり、相手をダウンさせたら、ダッシュ攻撃が生きてくる。いくら弱体化したとはいえ、[illegible]の上下を揺さぶる[illegible]性能は持っているのだ。

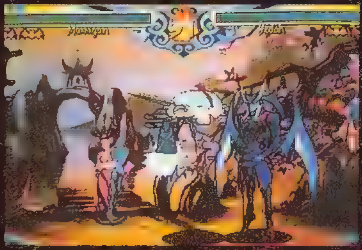
最後に、実戦で使えそうなものを少し紹介しよう。

バックバーチカルダッシュ[illegible]

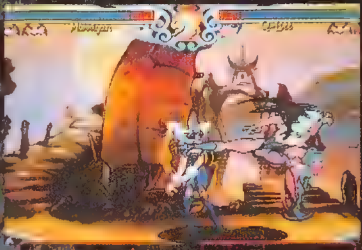
[illegible]高度を[illegible]することが[illegible]

超必殺[illegible]になる。

[illegible]バーチカルダッシュ[illegible]



①バックバーチカルは低い。地上技をスカして当てることも。



②相手[illegible]となって[illegible]かなり[illegible]

バーチカルダッシュは[illegible]キャラなら[illegible]一発ガードからめとる[illegible]も可能。

[illegible]



③このあたりが決め手なのは[illegible]

跳ぶ侍の強さ
ビシャモン

攻めの第1手、跳び込みについての情報だ。



担当：KAL

今回は、これまで伝えてきた内容についての補足と訂正、それとセイヴァーならではの新戦法についてみていこう。

跳び込みがさらに強力に!?

ビシャモンといえばジャンプ攻撃の強力さがウリのキャラ。対戦相手でこれに泣かされた人はさぞ多いことだろう。だが、ほかのキャラのように自由度の高い空中チェーンはなく、リーチと時間差で強力な跳び込みを実現してきた。これは、前作での話だ。

V・セイヴァーでは、システムとして「空中チェーン」が存在しているため、ビシャモンもそれにあやかって空中チェーンができるようになっている。

具体的にどういうことが可能になったのかというと、例えば相手キャラが空中ガードしながら跳び込んできて、それに対してジャンプすると同時に小パンチをガードさせたとする。あとは、地上のチェーンと同じように小キック→中パンチ→中キック→大パンチ・大キックと素早くボタンを押していけばいい。これで、空中でも気持ちよく通常技を連続出しできるのだ。

ただしいいことばかりではない。この空中チェーンの支配下におかれたことで、ビシャモンにも不利な変更がある。それは、前作での跳び込み方が使えなくなったという点だ。

前作でのビシャモンの跳び込みといえば、しゃがみガードしている相手にヒットさせることができる大Kを使った、「ジャンプ大キック→ジャンプ中キック」という連携が有名だ。しかしセイヴァーでは空中チェーンの法則にしたがっているため、大Kが相手キャラに触れてしまうと、以後、着地までは技を出すことができなくなってしまう。1打目のジャンプ攻撃が空振りしていれば、これはチェーンとは無関係なため、前作同様に次のジャンプ攻撃をだすことができるのだが、もしガードされてしまったら…と考えると、とてもこの連携はセイヴァーでは役立つとは思えない。これは、「ジャンプ大キック」「ジャンプ中キック」を時間差で出す、というもうひとつの（ハンター時代の）連携にもいえること。チェーンなのだから一定時間内にボタンが押されなければその後は技が出なくなってしまう。

だが、この空中チェーンを使いつつ、前作のようにジャンプ攻撃をする方法がある。

「ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチ→ジャンプ大キック」

という空中チェーンを、ジャンプした直後に入力するのだ。最後の大キックは、出るまで連打したほうがいい。

これなら、昇りの中キックがヒットしたりガードされても、とりあえず次の大パンチまで出る。2打目の大パンチは空振りすることになるが、これで時間調整をしているので問題はない。

このあとチェーンとは関係なしに大キックが出て、結果的に前作の跳び込みと同じようなジャンプ攻撃が再現できるわけだ。技の出の早さを優先したいなら、べつに小キックでも構わないぞ。

相手が地上にいると仮定してのラッシュ用なら、「ジャンプ小K・中K・大K」が強力だ。これらでガンガン攻め込もう。



ジャンプ直後に中キック。



続いて大パンチ。ここまではチェーン。



そして普通のジャンプ攻撃を出す。

絡め魂	←↙↓↘→＋P（空中可）
──魂寄せ→鬼炎斬	←＋P後→↓↘＋P
──辻疾風	↓↘→＋P
鬼炎斬（リバーサル時のみ）（GC）	→↓↘＋P
居合い斬り	←ため→＋PorK
切り捨て御免（投げ）	レバー1回転＋中Por大P
EX必殺技	
鬼首捻り	→↘↓↙←＋PP
閻魔石	←↙↓↘→＋KK
ダークフォース	
強化鎧：黄金帷子（こがねかたびら）	同じ強さのP＋K同時押し

セイヴァービシャモンは至極単純!?

接近戦の要、レバー前入れ立ち小キックが連打できなくなっていたり、「立ち小キック」は立ちガード可」になっていたりということは前号でも触れたが、ほかにも手痛い変更がみられる。

ここでは、それら前作からの変更点と、前号からの変更点をお伝えしよう。

①鬼首捻りの殴り判定がなくなった

こぶしの部分にあった打撃の攻撃判定がなくなったことで、鬼首捻りが空振りしたとき、その隙に攻撃（反撃ではない）を受けることが多くなった。鬼首捻りは投げ扱いの技なので、空中の相手、ガード硬直中の相手を掴むことはできない。もともと強力な技だったが、暴れることの多いこのゲームでは、リスクの大きな技になってしまったといえるだろう。



うお〜殴れねぇ〜！

②地団駄が踏めなくなった

立ち小Kが連打できなくなった。こまかいことだが、少し残念。

③返し刃（現、魂寄せ）後にダメージをあたえると、ダウンしてしまう

前作のハイテクニックラッシュ、「返し刃→戻ってきたところに立ち小P or 立ち小K→相手キャラ跳ねる→前ダッシュで着地点を裏か表か分からないように攻める」ができなくなったわけだ。応用範囲の広いラッシュであっただけでなく、格好も良く、難しいテクニックだったのでこれも残念。

なんだか残念がってばかりいるが、なにかいい変更点はないのかというと…。

④閻魔石が立ちガード不能技になった

という嬉しいニュースもある。接近戦になったとき、これを出すか、バックダッシュ→キックでしゃがみガードを崩すかという選択に大いに役立ちそうだ。



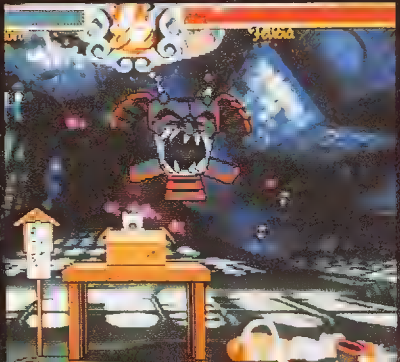
魂寄せ後にぺちっ！



ですぐ走る。着地点を…



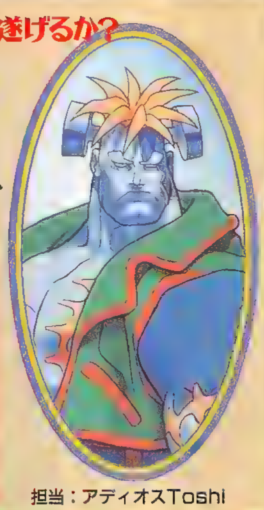
と思ったら、ダウンしちゃいました。



もうひとつの新EX技「とが身さらし」。詳細は次号で！

魔人、大いなる復活を遂げるか？
ビクトル

大柄だが、それなりの小細工が必要だ。その第一歩として、まずは博士の酷使を推奨！



担当：アディオスToshi

一見パワーがあるかのように大振りなのに、その実、打撃技の威力は他キャラ並みというのがビクトルの1作目からの習わしだ。また、チェーンコンボも大パンチ→大キックと地上でつなぐことができないため、決め手として高威力なものが期待できない。

よって、投げ技が要り、ビクトルはこれを入れることで戦力を補える。もちろん「投げ技」とはメガスパイクでもメガショックでもない。博士ことグレートゲルデンハイムのことだ。

装着！ゲルデンハイム

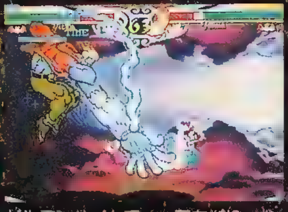
これはほとんどのキャラにも言えることだと思うが、ダークフォース（以下DF）には無敵時間が存在するので、博士を付けるときは常に、これを利用したい。

もちろん、そうする場合は接近戦。「リバーサル昇龍」のつもりで、起き上がり（自分の）や相手の跳び込みといった場面。つまり、相手が打撃技を出してきそうなところに、置いておくことが理想的だ。そして、うまくすかすことができたら投げる。

と、まぁ、こんな風に事が運ぶことはそうそうないが、少なくとも3回付けることができたら1回は決めたい。これを頭に入れて、普段、打撃技で立ち回ろう。



DFの無敵時間は死ぬほど重要。うまく技をすかし…、



ゲルデンハイムで、一丁あがり。かなり減るぞ。

リーチある手足で押さえ込む

投げ技が強力といっても、やはり戦法のメインは打撃技。

メガフォーリッド	←ため→＋P
メガステイク	↓ため↑＋P
ギガバーン（GC）	→↓↘＋K
ジャイロクラッシュ	↓↙←＋P
メガショック	↓↘→＋K
メガスパイク（投げ）	レバー１回転＋P
電撃闘気	ボタン押しっ放し
EX必殺技	
サンダーブレイク	↓ため↑＋KK
ゲルデンハイム３	レバー２回転＋KK
ダークフォース	
憑依現象：グレートゲルデンハイム	同じ強さのP＋K同時押し

ビクトルのそれの最大の特徴は、余りあるリーチ。

大足払い、立ち大パンチがその最たるもので、どちらかというと後者を主に多用し牽制技とする（ジャンプが怖い）。また、ある程度距離が詰まっている場合は立ち中パンチか中足払いを使い、チェーンで大攻撃につなぐといいだろう。

跳び込みは、空中ガードを考え単発でいくなら、出てる時間がそこそこ長くリーチのある中キックか、すぐに引っ込むが判定と威力が魅力の大パンチ。この2技を使い分け、これらの前に小パンチを出しておく。



DS以外では、ステイクにもゲージを注いでいいかもしれない。

そして、着地したらチェーンコンボを筆頭に狙っていくわけだが、狙っていくならいくで、次に考えておかなければならないことがある。

ダウンを奪うべきか、奪わざるべきか…

ビクトルにはダウンは奪えないが、吹っ飛ばすことのできる立ち大パンチがあるのは周知の通り。そこで、この技のヒット後のイニシアチブの取り方を考えておこう。

まず考えられるのが、跳び込み。強力な対空兵器を持っていないキャラに対しては非常に有効な選択肢の一つだ。なまじ強力なものを持っていたとしても、待ったりすればいいわけだから、かなり安定度は高い。

跳び込まず、地上で技を重ねるという手もある。立ち電大パンチか、同じく電撃の大足払い、もしくは新技のメガフォーリッド、メガステイクなどが適しているが、ヒット率は低い。そうなると、フォーリッドはガード後は反撃を受けるし、ステイクは距離的に大で出さなければならず、やはり反撃を受けるのでアクセント的に使うのが無難だろう。

新技と言えば、前ダッシュが新たに付いた（前号書き忘れ、すまんッス）。これを活用して近づき、選択肢を迫る。ダッシュ技は立ちの通常技しか出ないので、立ち中キックが一番使いやすいかと思う。もしくは、ダッシュ技ではないが、出の早さから小足払いも使え、一瞬止まらなければならない分、チェーンに持っていけるのが魅力だ。



初の前ダッシュ。性能はそれほどよくないが、ないよりマシ。

こういった打撃技と投げ技、この場合はメガスパイクかメガショックのほうがいい（ゲルデンハイムはダッシュ技にならず出が遅い）。

さて、吹っ飛ばした後の選択肢はこれぐらいだが、立ち大パンチは牽制技としてだけでなく、チェーンコンボの締めとして使うことも想定してもらいたい。

普通チェーンコンボは大足払いで締めるものだが、画面端に追い詰めた場合は、ダウンを奪うことよりも、その状態をキープすることを優先する。当然、次に前述の選択肢を。間合いが開かないのでかなりゲルデンハイムも狙いやすくなるはずだ。



画面端なら[illegible]ダウンを奪う[illegible]りも、[illegible]せ[illegible]ことを[illegible]よう。

ちなみに、大足払いでダウンをとった場合は、メガフォーリッドが追い打ちとして使える（距離によって小・中・大を調整）。メガスパイク、キック投げ、小メガフォーリッド後でもOKだ。ただし、確定させるタイミングは微妙で、ゲージも白。



ダウン攻撃に使えるフォーリッド。確定のタイミングは体で覚えよう。

電気とチェーンの関係

[illegible]

だから、犬って言うなあ!!
ガロン

ハンターの頃よりも、格段に攻撃のバリエーションが増えたガロン。ダッシュ系の新技も増えて、苦手の中間距離戦も克服!!



担当：FRS-N.O

驚きの新技追加!!

前号で「セイヴァーのガロンはダッシュが要」という話をしたが、今回ははじめに前回のバージョンでは入ってなかった新技について触れておこう。ガロンに追加された新技、その名は「ダッキング(↓+KKK)」。名称で分かった人もいるかも知れないが、移動系の技である。

性質はショートダッシュに近いが、ダッキングのほうが素早く移動できる。ただしダッキング中に攻撃を繰り出すことはできないので、完全な移動技として使用することになる。「だったら、ショートダッシュのほうがいいんじゃないの!?」なんて思うのはまだ早い。この技、実は通常技にキャンセルをかけることができるのである。

まず「下小P→下小K→下中P」とチェーンコンボを繋げてみる。ここで相手にガードされていたら、わざとチェーンにならないようにして下中Kキャンセルダッキング…といった使い方がおすすめ。技のコマンドが簡単だけに、この下中Kキャンセルダッキングという操作自体も楽に入力できる。できない、という人は「下中Kを出したら、レバーは下に入れたままキックボタンを3つ同時に連打」という方法を試してみよう。「キャンセル」というと身構えてしまう初心者の方もいるかもしれないが、これに限ってはぜんぜん難しくないのでぜひ覚えてほしい。下中Kキャンセルダッキングができるだけで、ほかのキャンセルなんかできなくても俄然おもしろくなるはずだ。

なお、ここで紹介した「下中Kキャンセルダッキング」は、相手のガード硬直と自分の技硬直がまったく一緒。つまりまったく同時に動けるようになるので、ダッキング直後の行動バリエーションをいくつか持っておこう。

つぎにキャンセルをかけないでダッキングを使うときは、つぎのことに注意しよう。

この技は移動中は完全に無防備だということ。体のやられ判定も見たとおりなので、素早さを過信しすぎないようにしたい。ただ、相手の低い姿勢の足払い系の技ならダッキングですかすことができる。この手の技をよく使ってくるようなら、ノーキャンセルで出していっても効果的だ。



これが新技「ダッキング」。キャンセルからも出せるので、ショートダッシュとうまく使い分けていこう。

技名	コマンド
ビーストキャノン	↓↘→+P(空中可)
対空(GC)	→↓↘+P
クライムレイザー	↓↑+K
ミリオンフリッカー	↓↙←+P連打
ワイルドサーキュラ(投げ)	→↘↓↙←+中Kor大K
EX必殺技	
ドラゴンキャノン	←↙↓↘→+KK
モーメントスライス	小P、中P、→、小K、中K
ダークフォース	
残像攻撃：ミラージュボディ	同じ強さのP+K同時押し

攻めの要はショートダッシュ攻撃

前号で解説済みだが、セイヴァーのガロンはダッシュ中にレバー逆方向でショートダッシュすることができる。

このときに出して行く技は「中P→小K」が有効。この繋ぎは空中チェーンではないので、ちょっと出すのが難しい。中Pを気持ち早めに出すようにすれば、小Kに繋げやすいだろう。

ダッシュ中P→小Kは空中でいい感じで2ヒットするのだが、これを手放しでは喜べない。このダッシュ2段、実はしゃがんでいる相手には空振りしてしまう。あくまでこのコンビネーションは攻めの一例として考えよう。くれぐれも「中段として」使おうなんて考えないようにね。

そうはいえ、ガロンタイプのダッシュに対してしゃがんでいるのはかなり勇気がいるものだ（というより、ふつうはやらない）。普段はあまり空振りのことは考えなくていいだろう。それでもしゃがんでくる勇者（?）には、ダッシュ大Pをお見舞いしてやればいい。この技はしゃがみガードできないので、さすがに次回からは立ちガードしてくれるでしょう。



ひとが夢にまで見たダッシュ2段をさせてくれないイヤーンな相手にはダッシュ大P。これはしゃがみガーできない。



夢にまで見た（筆者注：本当に見た）、ダッシュ2段攻撃。でもしゃがまれると当たらないのね。

一部のキャラのみの特権、チェーンコンボキャンセルを狙え!

最後にガロンのチェーンコンボでおすすめのものをいくつか紹介しよう。

ガロンのしゃがみ小パンチは、立ちガードできない下段攻撃だ。出も速いほうだし、リーチもそれなりにある。この技をチェーンコンボの起点にして、4ヒットくらいのものが基本と考えておこう。

とりあえず相手と密着なら「下小P→下小K→下中P→下中K→立大P」の5ヒットが入る。間合いによってすこしずつ段数を減らして、空振りしないように当てていこう。

相手からダウンを奪いたいなら「下小P→下小K→下中K→下大K」が入れば上出来。ダウン狙いなら、段数は犠牲にして「下小K→下中K→下大K」で安定しよう。下大Kは相変わらず短いので、欲張るといいことはないぞ。

また、スペシャルゲージがあるなら「下小P→下中Pキャンセルモーメントスライス」が狙い目。実はモーメントスライスのコマンドのレバー部分の「→」は、「↘」でも良いのだ。つまりしゃがんだままモーメントスライスの入力を始めて「小P、中P、↘、小K、中K」とすれば自動的に「下小P→下中Pキャンセルモーメントスライス」になる。

本来チェーンコンボにはキャンセルをかけることができない。唯一ボタン順番押し系の技（ほかのキャラではモリガンのダークネスイリュージョンなどがこれに相当）のみ例外となっており、そのおかげでこういうコンボが可能となるのだ。

「下小P→下中Pキャンセルモーメントスライス」は下小Pスタートなので下段扱いの上、ガードされても反撃を受けない。ヴァンパイアシリーズはゲージの溜まりも早いので、狙える状況ならこれをガンガン狙っていこう。

セイヴァーのガロンはいままで触れていない変更がある。その辺については次号以降でちゃんとフォローしていくぞ。



なんていうか、しゃがんだままモーメントスライスのコマンドを入力すると自動的にチェーンコンボキャンセルに…。これは得した気分だね。

身軽に扱おう サスカッチ

ダッシュでの攻撃に工夫が必要になった。



担当：がっちん

今回はサスカッチの全体的な雰囲気をつかんでもらいたいので、前作をよく知っていて詳しい読者は比較しつつ、今回から興味のある読者は新しく覚えておこう。

ダッシュ攻撃の変化

いきなりダッシュだけについてだと難しいので、チェーンコンボとからませつつ説明していこう。

まず、ダッシュ中の空中でのチェーンはつながらないと思ってくれ。

よって、ダッシュ中での小パンチ→大キックである、親指→おしりはできなくなった。

いちおうダークフォースを使えば、昔のサスカッチに戻ることができるが、今回は工夫して使う必要がある。

そこでショートダッシュである。ショートダッシュとは、ダッシュ中にレバーを後ろ要素方向に入力することによって、通常のダッシュを短くするテクニックである。

ハンターの攻略中盤以降に開発され後半から実戦導入。そこから広まっていったので、本誌では紹介しきれなかった。

ショートダッシュの必要性

先ほども説明したように、ダッシュからの攻撃が安易につながらなくなったので、工夫して連続技として成立させる必要がある。

さて、肝心のやり方は、→でダッシュして←か↙に入力するだけ。→→（←か↙）とひとつのコマンドと考えたほうがいいだろう。

そして小パンチを押すわけだが、すべて最速のタイミングで入力してしまうと、ダッシュが低すぎたりしてうまくいかないので注意。

要は、ダッシュ小パンチから地上でのチェーンにつなげられればOKということ。

これで、ダッシュ小P→しゃがみ小K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→大足払い（キャラによっては小中大）と5段攻撃が可能だ。

また、ショートダッシュをしかける間合いは、地上でのチェーンの小→中から行うとやりやすい。もちろん、ケースバイケースで、どこからでも限定はされない。

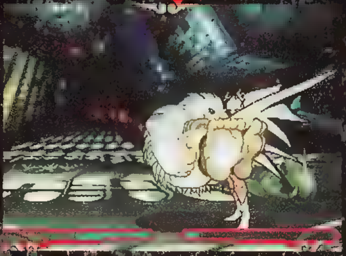
この攻撃はスムーズに行うとあたかも中段攻撃をされているような感覚に陥る。そうなると、相手はガードに徹したくなるので、ショートダッシュすかし足払いや投げが有効になり、それを回避しようとして相手がジャンプなどで逃げようとすると、今度は立ち中パンチキャンセルビッグアイスバーンが有効となる。

まあ、このあたりは読み合いになるので、今後の対戦攻略のほうで、紹介していこう。

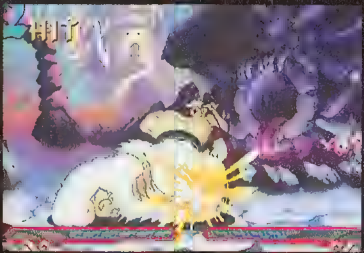
ビッグブレス	↓↘→+P
ビッグブロウ	→↓↘+P（ため可能）
ビッグタイフーン（GC）	→↓↘+K
ビッグタワーズ	↓↓+P
ビッグスイング	レバー1回転+K
ビッグブランチ（投げ）	→↘↓↙→+PP
EX必殺技	
ビッグフリーザー	←↙↓↘→+PP
ビッグアイスバーン	←↙↓↘→+KK
ビッグスレッジ	レバー2回転+KK
ダークフォース	
スーパーアーマー：ビッグレジスター	同じ強さのP+K同時押し



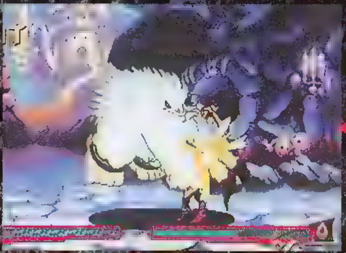
ダッシュして小パンチがヒットしても、



大キックのおしりは連続攻撃とならない。



小キック→中キックくらいからがやりやすい。



ショートダッシュはこのくらい低く当てる。



うまくいけば地上でのチェーンにもつながる。

今回もまとわりつくべきか

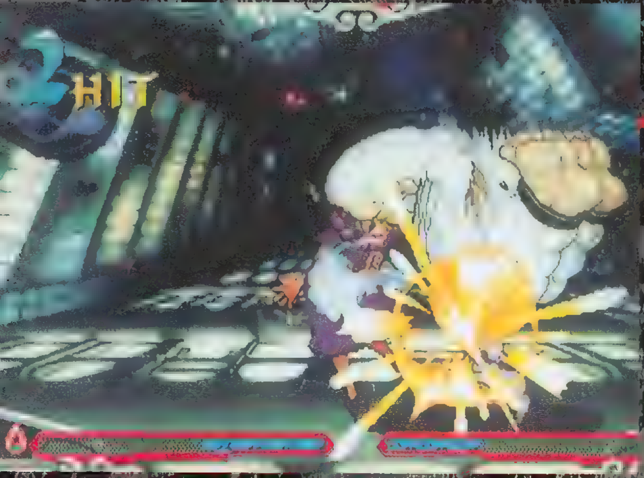
とにかく密着して、めくりとショートダッシュをからめてチェーンコンボで体力を奪い、スキあらば食う。

このゴリ押しとも言える戦闘スタイルで今回もまとわりつくべきだろうか。もちろん、それで相手を押し切れれば問題はないが、今回はそれ以前を考えたほうがいい。

空中ビッグハリケーン（竜巻旋風脚のようなもの）やビッグブレスのES版（3ヒットする飛び道具）がなくなってしまったので、相手への接近が多少難しくなった。このあたりもそれに代わる技や別な方法を見つけていこう。



小技を当てつつ相手にプレッシャーをかけて



おしりでめくる。うまく2ヒットさせよう。

必殺技をうまく使おう

あとは、ガードキャンセルにも使用できるビッグタイフーンが小中大でヒット数が違ったり、新技のビッグブレスは意外と（素早く短い間隔で出せる）できるなど、まだまだ研究次第では変わっていく。ほかに、ビッグブロウなんかも気になる技だしね。

ま、食って凍らせてからの連続技は健在なので強力な攻撃は残っているし、とにかく早いサスカッチのイメージはそのままだ。あとはビッグスレッジで楽しもう。

悲願成就！
フェリシア

空中ガードが強力なセイヴァーの寵猫フェリシア。「アンタなんか、かるーくポイなんだからぁ！」



担当：珈琲・フェリシア・ふりーく

必殺技に大幅な変更が行われたフェリシア。あるはずの技がなく、出るはずのコマンドで出ない。「なんかこのフェリシア、違う（泣）」という人もいるかもしれない。しかしその涙は、喜びの涙に変えてしまおう。我らが悲願は成就されていたのだ。

密かに大事件

フェリシア使いの悲願、すなわちダッシュからの連続技が、実戦レベルで可能になっていたのだ。ダッシュ中パンチからがもっともやりやすいが、大攻撃などからでもできるぞ。もちろんダッシュ攻撃はしゃがみガード不可攻撃だ。そこからしゃがみ小キックやしゃがみ小パンチといった下段攻撃につないでいく。そこからの選択肢としては、チェーンコンボか、キャンセルで新技キャットスパイクの小を出していきたい。ダッシュ中パンチから、これらの技までが連続技になるぞ。



ダッシュ中パンチから、



しゃがみ小キックがつながる。使わない手はない。



そこからキャンセル小キャットスパイクという形も。

ダッシュ攻撃から地上技へのつなげ方のコツは、ダッシュ攻撃を遅めに出すことだ。大攻撃ならば着地際に、中パンチなら2発目がヒットした直後着地するように出すとよい。もちろん中パンチのほうが早いタイミングで攻撃判定を出せるため、安全性が高い。

ローリングバックラー	↓↘→＋P後P
キャットスパイク	→↓↘＋P
デルタキック（GC）	→↓↘＋K
EXチャージ	↓↓＋KKため
ヘルキャット（投げ）	→↘↓↙←＋中Kor大K
EX必殺技	
ダンシングフラッシュ	←↙↓↘→＋PP
プリーズヘルプミー	←↙↓↘→＋KK
ダークフォース	
キャットヘルパー：キティ・ザ・ヘルパー	同じ強さのP＋K同時押し

キャットスパイク

ダッシュ中パンチの強化に伴うように追加されたキャットスパイク。こちらはしゃがみガード不可ではないが、必殺技なので通常技キャンセルで使っていける。

小は連続技になり、ヒットしてもガードされても、わずかにフェリシアが先に動ける。そこからは垂直ジャンプや、コマンド投げ、しゃがみ小キックなどが狙い目だ。

中は連続技にはならないが、ここから連続技を入れることができる。当たり方にもよるが、ヒットしてもガードされても、かなりフェリシアが先に動けるので、狙っていく価値は高い。ここからはしゃがみ小キックがよいだろう。

大は移動距離が長いので使い方を工夫していく必要があるぞ。

ESは全く性能が異なる。風船そのもので攻撃できるので、飛び道具と考えることができる。風船はバウンドしてからも攻撃判定を持ち続けているぞ。

のっかり

空中ガードしながらすかし投げにいこうとすると、なってしまいやすい「のっかり」。立ち状態や、技を出しかけている相手の上に、フェリシアが技を出さずに跳び込むと、「のっかり」になる。のっかった状態からは、レバー上で垂直ジャンプ、斜め上もしくは横で斜めジャンプ、斜め下でそれぞれの方向に降りる。その後は普通に技が出せるし、空中ガードも可能だ。通常はのっかりからしゃがみガード方向にレバーを入れた後、小キック中キックの空中2段で攻撃していきたい。割と一瞬の出来事なので、手と目を慣らすことが必要だ。

対空

ローリングスクラッチがなくなったことにより、通常技対空に頼らねばならなくなった。メインで使っていきたいのはしゃがみ大パンチだ。ただしこれは空中ガードされてしまうという弱点を持つ。空中ガードが目立つ相手には、空中投げを使っていこう。そのほかの対空技としては、立ち小キック、しゃがみ中パンチ、しゃがみ中キック、近距離立ち大キック、ダークフォース発動時の無敵で跳び込み技をかわしてヘルキャットで投げる、などが有効だ。

おすすめチェーンコンボ

しゃがみ小キック・しゃがみ中パンチ・しゃがみ中キック・しゃがみ大キック、が良い。サンドスプラッシュがなくなったことにより、前回にもまして今回は間合いをはなしたくない。遠距離立ち大キックでの締めは、アドバンシングガードをしてくる相手以外には使わないほうがよいだろう。単純に3つチェーンにするなら、しゃがみ小キック↓しゃがみ中パンチ↓しゃがみ大キック、がおすすめ。しゃがみ中パンチは、しゃがみ中キックに比べ発生が早く、硬直も短いためだ。

放し飼いが基本

フェリシアを使うこつは、自分がフェリシアを制御できる限界を一歩から数歩越えたところで、動かすことである。くらってもいい攻撃といけない攻撃を見極め、くらってはいけない攻撃にだけ注意しながら、後は野性の赴くまま攻めるのだ。自分のフェリシアがすでに家畜化してしまっている場合（フェリシアを使うのは今回が初めてという子猫ちゃんは言うまでもなく）、いい動きができるまでひたすらやり込もう。考えたりして動きを止めたら、フェリシアはあなたの目の前で、怖い怖いダークストーカーたちに瞬殺されてしまうぞ。今回はラッシュをかける性能が上がっているので、その長所を生かして突撃あるのみだ。どうしても様子を見たくなったら、垂直ジャンプしよう。この垂直ジャンプ待ちは、相手を画面端に追いつめたときに絶大な効果を発揮する。相手の対空技がぎりぎり届かない間合いで、ぴょんぴょんとやれば、相手は[illegible]間違いなしだ。



このくらいで垂直ジャンプ−このプレッシャー、わかる?

攻めはもちろん跳び込みやダッシュから入っていく。跳び込みはぎりぎりまで空中ガードして、空中大パンチを出そう。下方向にかなり強いので、タイミングを合わせれば強力な対空技でもつぶしてくれることが多いぞ。制空権を完全に奪っているのなら、空中中パンチや空中小技から中技への空中多段攻撃で相手のガードを崩していこう。ダッシュは冒頭に書いた通り、ダッシュ中パンチが強力だ。

自分の思考がダイレクトにフェリシアに伝わるその日を夢見て、今はやり込むしか。

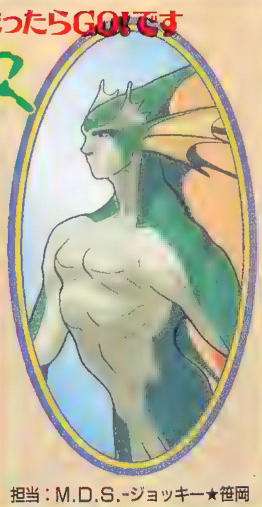


ガードキャンセルで使うと相手はダウンする。使えるぞ。

ゲージが3つ以上溜まったらGO!です

オルバス

オルバスのねらい所、それはズバリ、ダークフォースのオーシャンレイジだ。毒もイイけど泡もね。



担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

ウェーブサーフィン活用法 「水を得たサカナ」の巻

必殺技は溜めになったものの、オルバスの醍醐味、毒（ポイズンブレス）やソニックウェーブからの連続技はそのままに、今回ダークフォースの"ウェーブサーフィン・オーシャンレイジ"という強力な武器を得て、ますますパワーアップ－まさに水を得たサカナ（カエルだが）のオルバスである。

とまあ、こう言えば聞こえはいいが、実際のところは毒とソニックが溜めになったので、新たな戦法の1つとして、必然的にオーシャンレイジを使っていくことになるだろう。

このオーシャンレイジの使い方が面白く、使いこなし方次第で、前作までとは**全く違った強さを発揮する。**

これからのオルバスの基本といっても過言ではないウェーブサーフィンの使い方に的を絞って今回は解説していこう。

ステップ1 ゲージを溜める

まず、オーシャンレイジだが、この技は単体で出しても効果が薄い。

効果としては…

- **●スーパーアーマーがかかる**
- **●ガードができなくなる**
- **●レバーで画面を上下に移動**
- **●ジャンプはない**
- **●下段攻撃しか出せない**
- **●上、中、下段がなくなる**
- **●投げがない**
- **●必殺技の一部が出せない（トリックフィッシュ、シーレイジ）**

…といったメリットとデメリットが挙げられる。

これを単体で使った場合、スーパーアーマーはいいのだが、上、中、下段の区別がなくなり、さらに投げもガードもできないので、相手にガードを固められるとどうしようもないのである。

そこで、他の技との併用がポイントになってくるのだが、その答えは…お察しの通り、ウォータージェイルである。

なので、勝利への近道、それにはまず"ゲージを溜めろ"あせっちゃダメ！

ステップ2 泡に押し込め！

ゲージが3つ以上（3〜6あればベスト）溜まったら、ここからが見せ場である。

黄金パターンの手順としては…

1・ダークフォース発動
2・相手を端に追い込む
3・ウォータージェイル出す
4・強引に泡に包む
5・ダークフォースをやめる
6・トリックフィッシュ
（ESだとGOOD！）
7・追い打ち

…といったカンジ。ゲージと時間に余裕があれば、泡に包んだ後大足払いで転ばせて、さらに起き上がりに泡を重ねて2セット入れてやるといいカンジ。相手の移動起き上がりは先読みして手前に泡を置けばOKだ。

スーパーアーマーがあるおかげで、**泡が相手に攻撃されても消えることがないのがポイント。**そしてダークフォースの弱点をガード不能のウォータージェイルで補う。

これこそまさに、2つの技の弱点を補いつつ、組み合わせることによって利点のみが生きてくる最高の使い方だ！

ソニックウェーブ	⬅ため➡＋P
ポイズンブレス	⬅ため➡＋K
トリックフィッシュ	⬅⬅＋K
（GC）	➡⬇⬊＋K
クリスタルランサー（投げ）	➡⬊⬇⬋⬅＋中Por大P
ジェムズアンガー（投げ）※	➡⬊⬇⬋⬅＋中Kor大K
EX必殺技	
アクアスプレッド	⬇⬊➡＋PPorKK
ウォータージェイル	➡⬇⬊＋PP
シーレイジ	⬅⬋⬇⬊➡＋PP
ダークフォース	
ウェーブサーフィン：オーシャンレイジ	同じ強さのP＋K同時押し

ステップ3 泡に包んだあとは？

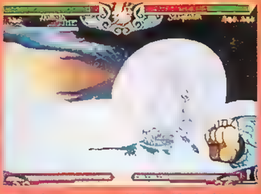
泡に包んだ後は、安定するなら**ダークフォースを止めて地上に降り、**トリックフィッシュ（ES）で追い打ちがいい。アクアスプレッドよりもESトリックフィッシュのほうがいい（と思う）ぞ。

泡に包んだ後、泡のダメージ（徐々にダメージを与える）を与えつつ、自分はダークフォースを**安全に止めながら**にして、さらに降りた後トリックフィッシュで追い打ちだ。

こんな理想的な攻撃あるか？

これを、オルバスの**「波乗りフォーメーション・1号」**と命名する。今後フォーメーションは増えていく予定だ。

"オルバスの波乗りフォーメーション・1号!"

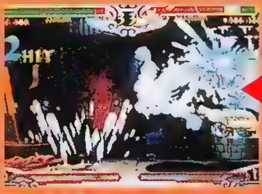


ダークフォースから、泡を出す。





泡に包んだら、よっこらせと降りる。



それだけじゃない！他にもこんな攻撃あります

ゲージがないときの基本戦法でも、以前にはない戦法が増えている。

ダッシュ中Pは、2発出る技で、この技が当たればそこからしゃがみ小Pや小Kにつながり、チェーンコンボにもっていけていいカンジなのは前から一緒だ。

ポイズンブレスやソニックウェーブが当たった場合は、そこからダッシュ中P→チェーンコンボというのが基本。

ただ、つなぎが多少[illegible]ので、つなぎに失敗してガードされるとガードキャンセルの的になるのもまた事実。

そこで今回は、ダッシュ中Pから、昇りジャンプ小K→下大K（空中チェーンコンボ）を織りまぜていくのだ。

昇り小Kはしゃがんでいる相手にも当たるので、下段の小Kと、昇りの小Kを使い分けていくことで、相手はガードキャンセルを狙いにくくなるハズだ。

ガードされると反撃されるが、当たれば反撃は受けない（先に動ける）ので、十分狙っていける攻撃。



ダッシュ中Pから…



<オススメチェーンコンボ>

ダッシュ中Pなどから…、
下小K→下中P×2→立中K→立ち大K
…がいいだろう。立ち大Kが短くなっているので、このぐらいがベスト。また、小さい相手がしゃがみくらいだと立ち大Kがスカるので、最後は大足払いと使い分けよう。

<前回の訂正>

（誤）ダッシュ中Pから中Pがつながる！
（正）小攻撃のみつながる。

（誤）カニパンチはどのカラーでも出せる！
（正）緑（小P）と青（中P）のみ出せる。

●これでカニパン暴発はなくなった。よかった。

とりあえず死んどけ ザベル

遂にセイヴァーも発売。今回はまだ始まったばかりということで、ザベルとはどんなキャラか？的な内容を中心に説明しよう。



担当：C・LAN

前フリというかお詫び

いきなりでなんだが、前号でちらっと紹介した「レバー前中技キャンセル」は発売バージョンではできない模様。唯一残っているのがレバー前小パンチのキャンセル。デスボルテージにつなげれば連続でウッヒッヒな感じなので、覚えておいて損はないでっしゃろう。しかしレバー前小キックにはかからない。うまくできてまさあね。



レバー前小パンチ。今回こいつにキャンセル可能。デスボルにつなげ。また、ナイフは下ガード可。

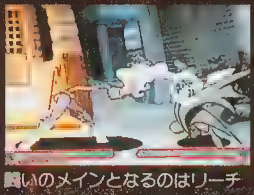
そんでザベルとは…？

ザベルはリーチのある通常技、そして奇襲効果の高い必殺技の数々を駆使して闘っていくキャラクター。初めて使う人のために、まずはザベルの大きな特徴を挙げていこう。

〈驚愕のザベル3大特性〉

①立ち技すべてがレバーを前に入れることで伸びる

特殊入力技として、いろいろなキャラにレバー入れ技はあるが、ザベルはすべての立ち技がレバー前入れで伸びる。そしてメインに使っていくのがこれらレバー技なのだ。



闘いのメインとなるのはリーチの長いレバー技＋必殺技だ。

②レバーを後ろに入れると後退する

ザベルを初めて触ったときに、最も違和感を感じる部分がここだろう。しゃがみガードでずりずり下がってしまうのは非常にやりにくい。慣れるしかねえって感じだ。

③ダッシュ技に慣性がある

前後ダッシュをすると水平に移動し、一定距離移動するか技を出すかで停止するが、技を出した場合は慣性が付いて少し滑る。この点が②のせいもあって「ザベルはだら～ん」という印象を強いものにしている。

ザベルは空中ダッシュも可能なので、むしろこちらのほうをメインに使っていくことになる。とりあえず習うより[illegible]みよう。

デスハリケーン	↓↙←＋K（空中可）
スカルスティング	↓↑＋K（空中可）
ヘルズゲート	←↙↓↘→＋K
デスフレーズ（GC専用）	→↓↘＋K
スカルパニッシュ（投げ技）	→↘↓↙←＋中Por大P
EX必殺技	
イービルスクリーム	→←＋PP
デスボルテージ	→↘↓↙←＋KK
ヘルダンク	→↓↘＋PP
ダークフォース	
最終形態：アルティミットアンデッド	同じ強さのP＋K同時押し

必殺技群の性質

〈必殺技〉

お次は必殺技。これまた変幻自在なものが揃っている。

●デスハリケーン

プロペラのように変形して上昇していく。ガードされると反撃されるもののスキは小さめ。遠慮せず使おう。

●スカルスティング

前斜め方向に上昇し、そこから足の丸ノコを下に向けて急降下する。GCしにくく、ハンター時代に初心者キラーとして名を馳せた技。

デスハリケーンとスカルスティングの2つは空中でも出せる。ジャンプ攻撃にキャンセルすると効果的だ。

●ヘルズゲート

一言でいえばワープ。ボタンに応じて画面左端、中央、右端の3点に現れる。硬直があるので敵の前に出るのは危険だが見返りも…。

●デスフレーズ

デスハリケーンに代わって新しく追加されたGC専用技。判定や発生面はそこそこ強いが、そのかわりヒット後相手はすぐに起きるので追い打ちはできない。また見た目は音波がかなり伸びるが、リーチは意外と短いので大足払いの先をGCしたときなどは負けてしまう場合がままある。かけどころが重要だ。

〈EX必殺技〉

●イービルスクリーム

前方に剣（というか骨）を伸ばし、相手に当たれば引き寄せて電撃を浴びせる。リーチはかなりあるがモーションが長いので、中技からの連続技を狙いたいところ。

●デスボルテージ

デスハリケーンの電撃パワーアップ版。判定が大きく、またスピードも速い。デスハリケーン同様空中からも出せ、これでめくりも狙える。ガードされたときのスキはデスハリより小さい。

●ヘルダンク

地上にいる相手をサーチして相棒のル・マルタが地面からくらいつき、相手をバスケットボールにしてザベルがダンクするという、冷静に考えるとかなり変な技。ジャンプや移動中の相手には当たらない。

地上戦の少ないこのゲームでは適当に出してもそうそう当たるものでもないが、相手の飛び道具に合わせたり、キャンセル（しゃがみ中パンチや中足払い）して出すなど、工夫すればかなりヒット率は上がるだろう。

ゲージの使い道 ダークフォースは使えるの？

スペシャルストックゲージが溜まったはいいが、どの技を優先的に使っていけばいいのだろうか？

EX技の中では、デスボルテージが使いやすく、状況を限定しないのはこれしかない。ガードされてもスキは小さく当たれば大ダメージ。（相手が端なら投げが有効）、

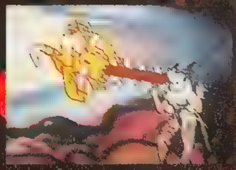
ヘルダンクは先読みか固めから、イービルスクリームは連続技に、相手の体力を少しでも削りたいときにはES追い打ちやESスカルスティング…というふうに、デスボルテージ以外の技は状況に応じて使い分けていくことになる。

ここで新要素、ダークフォースが急浮上する。

ザベルのダークフォース、アルティミットアンデットは通常技しか出せず、さらに技の種類も少ないが（しゃがみ技がパンチとキックで同じ）、その通常技は格段に強力なものになっている。すべてが多段ヒットし、チェーンコンボが可能なので、敵に近づいてガリガリ攻めまくれるのだ。



そのまま着地して下段技からのチェーンが有効だぞ。



ダークフォース中のダッシュはとにかく速え。技を出してもいいが…

その攻めの起点となるのがダッシュ。ダークフォース時のザベルのダッシュは、ガロンやモリガンもびっくりの超高速ショートダッシュ。軌道は山なりで、当然ながらダッシュ技は下ガード不可。つまり、ダッシュ技からチェーンの連続技を狙うか、あるいはそのまま着地してしゃがみ技を出すかの二択が可能なのだ。

ザベルのダークフォースはゲージ使用法・選択肢に組み込むだけの価値はある。発動時の無敵も忘れないようにね。

おすすめチェーンコンボ

では最後に、最低限押さえておきたいチェーンコンボを紹介して今回は終わりにする。

とりあえず覚えてほしいのは2つ。ともに前作から可能なものだ。1つ目が、

●小足払い・しゃがみ中パンチ・中足払い・レバー前大パンチ（5ヒット）

密着時用の5段攻撃。レバー前大パンチは3段技だが、間合いの関係で2ヒットしかしない。しかしダメージの高い3段目が当たるので特に問題なし。もう1つが、

●レバー前小キック・レバー前中パンチ・レバー前中キック（3ヒット）

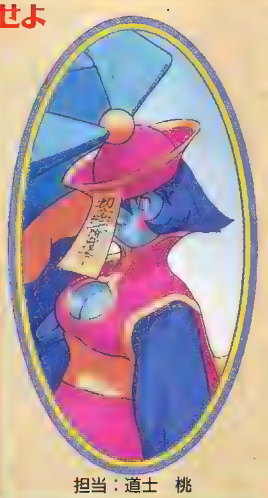
こちらは遠距離用。昇龍系の技のスキに叩き込んだり、スカルスティングからの連続技などに。地味だが使えるぞ。

これと今回可能になった「レバー前小パンチ・デスボルテージ」を使い分ければ申し分ない。

次回はもう少し具体的な戦法に触れたいと思う。んじゃまた半月後に。

異形転身に二悪よ滅せよ
レイレイ

細かな点が強化され、強いキャラになりそうな予感のするレイレイ。中華弾で強くなるぞ（本当か?）。



担当：道士　桃

体中に隠したさまざまな武器と、トリッキーな動きで魔物たちと闘うチャイニーズゴースト、レイレイ。

レイレイは通常技や必殺技、ダッシュなどが特殊で、最初のうちは基本的な闘い方すら戸惑うであろう。そこで今回は、実戦で役に立つ情報を掲載してみよう。覚えておけば、即戦力となるはずだ。

なんだかもう、全部がアイヤーって感じなの

レイレイを使ってみて、最初に戸惑うのは、通常技であろう。隠した武器を使って攻撃するのだが、どうやって使っていいものなのか、と悩んでしまう技もある。

そんな中で、「おや?」と思ってしまうのが、大足払い（レバー下大キック）だろう。普通のキャラならば、足を伸ばした下段攻撃で、ダウンを奪えるのだが、これは下段攻撃ではなく、通常判定となっているのだ（ダウンは奪える）。大足払いがないのは非常に不利に思えるが、実はそれに代わる通常技がある。それは、しゃがみ大パンチだ。この技は下段判定になっており、ちゃんとダウンさせることも可能だ。大足払いを使いたくなる状況では、しゃがみ大パンチを使うように心がけよう。



足払いの代わりとなるのが、しゃがみ大P。ガードされると隙が大きいのが難点だ。

レイレイのもう一つの特徴といえば、特殊なダッシュだろう。ダッシュをするとレイレイは消え、一定距離進んだ場所に現れ、再び消えて進むのだ。ほかのキャラとは違いダッシュに勢いがなく、消えたりするので、使い方は難しい。最初のうちは、無理に使う必要もないだろう。

空中ダッシュもできるのだが、こちらは至って普通のダッシュだ。前作よりも使いやすくなっているので、空中ダッシュでガンガン攻めよう。

暗器砲	↓↘→+P
返響器	↓↙←+P（空中可）
旋風舞（GC）	→↓↘+P（空中可）
放天撃（投げ）	→↘↓↙←+中Por大P
EX必殺技	
地霊刀	←↙↓↘→+KK
天雷破	小K、大K、中P、中P、中P、↑
中華爆弾	←↙↓↘→+PP
ダークフォース	
大暴走：離猛魂	同じ強さのP+K同時押し

暗器砲の秘密II V.S.バージョン



ダッシュ（地上）を使うと、パッと消えて…



一定距離で姿を現すぞ。無敵なので、相手の背後などにも回り込めるのだ。

レイレイの飛び道具必殺技である、暗器砲。この必殺技も非常に特殊で、悩みのタネになりそうである。というのも、中、大の暗器砲の中に、ヒットすると気絶してしまう武器が、ときどき混ざるからだ。

前作では、投げる武器に順番があり、気絶する武器が何番目に出てくるかは、覚えてしまえば簡単に予測できた。だが、今回はほぼランダムで、いつ出るかが予想しづらくなった。

しかし、そこは攻略雑誌ゲーメスト。気絶武器であるハンマー、岩石が出てくる法則を見つけたのだ！その法則とは、次の通りだ！

手裏剣が出るまでは、弱中強関係なく、ランダム → **手裏剣** → **弱中強、関係なく、ランダムで気絶しない武器** → **中強なら、気絶武器。弱なら、ランダム（気絶しない武器のみ）**

手裏剣の2つ先を中、大で出せば、絶対に気絶武器が出るのだ。手裏剣の次はランダムなので、手裏剣→手裏剣と続くこともあるが、2回目の手裏剣はまったく無意味。最初の手裏剣から数えて、2つ目に気絶武器が出るぞ。



手裏剣の次の次は、必ず気絶武器だ。弱暗器砲でドンドン使って、待機させておこう。

これを覚えておくと、狙って気絶させることができるので、非常に有効だ。絶対に覚えておこう（発売バージョンで変わっていたらゴメン）。

スペシャルストックの使い道とは?

スペシャルストックの主な使い道は、難しいところだが、やはり天雷破であろう。天雷破は中段攻撃になっていてダメージも大きく、連続技にも使えるので、汎用性が高い技だ。



中華弾を使っておいて…



続けてEX返響器や天雷破を使って、相手の蹴り返しを防ぐのはどうだろうか?

だからといって、天雷破ばかり使うのは、あまりにも芸がないので、ストックが2つ以上あるならば、中華弾も使いたい。蹴り返されて、自分が巻き込まれる可能性もあり、非常にリスクの多い技だが、使わないことには発展性がないので、積極的に使ってほしい。

今のところ中華弾を使って、EX返響器や天雷破を使う組み合わせが、なかなかよさそうだ。中華弾の使い道は、これから研究していこう。

チェーンコンボは下段が強い

レイレイのお薦めチェーンコンボは…

●下小K（×2）→下中K→下大P→（立ち大K）

全部下段攻撃になっているので、非常に狙いやすいコンボ。最後は、大足払いの代わりとなる、大Pを使うようにしよう。これでダウンするので、追い打ち攻撃だ。

最後に立ち大Kが書かれているが、これはガードされた場合に使う。大Pは隙が大きいので、大Kで隙を少なくするためだ。

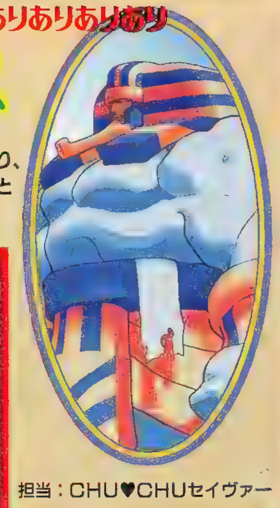
今回は、空中ダッシュ大Pから連続技にすることができるので、コンボは狙いやすい。



今回は、空中ダッシュから連続技がつながるようになったので、かなり攻めやすくなったぞ。

変更点・追加技多数ありありありあり
アナカリス

前号とヴァージョンが変わり、変更点や追加技がいろいろとプラスされたぞ。



担当：CHU♥CHUセイヴァー

まず先に訂正。前号で「ガードキャンセル技がない」と紹介したが、なんと実はあった。詳しくは追加技のところを見てほしい。

基礎知識を覚えろろろろろろ

まずは前作から引き継いだ基礎知識から。

●斜めジャンプからレバーを下か前下に入れてキックボタンを押すと、急降下攻撃（ピラミッド）が出せる

この技は前作ではかなりの早さで出せたが、今回は余計なモーションが加わり出が少し遅くなってしまった。また、相手ののけぞり時間が短くなってしまい地上技につなぐのが少しだけ（本当に少し）難しくなってしまった。

●レバー横入れ中キックで、しゃがみガード不能の中段攻撃が出せる

出は遅いが判定はなかなか強いぞ。チェーンに組み込むことも可能だ。

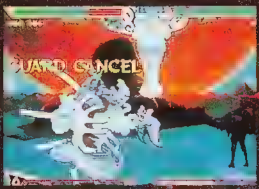
●しゃがみ大パンチが対空技に使える

前作に比べるとピラミッドと同じく、この技も余計なモーションが増えてしまい、出が若干遅くなってしまっている。また、判定も若干弱くなった感があり、前作のようにはいかなくなっている。

話は変わるが、ガード・ヒット問わず、相手に当てたら必ずチェーンでしゃがみ大キックを出すこと。そうすることで、しゃがみ大パンチの戻りの隙を軽減することができるからだ。



反撃確定定定定。



感激確定定定定。



GCを得たりたりたりたり、早速実行行行行。

●通常の投げがない

そう、密着からレバー入れで出せる投げがないのである。そのかわりに、必殺技のコブラクローという遠距離投げが存在するのだ。でも辛い？

●追い打ち攻撃を出すときは真上にレバーを入れないで、斜め上にレバーを入れてキックボタンを連打するといい

ちなみに今回の追い打ち攻撃は、インパクトダメージしか与えられないくせに、あまり威力がない。EX版にしてやっと普通の威力になる感じだ。まあないよりはいいけどね。

ちなみにES版はきめた後に相手の方が先に動けてしまう。はぁ…。

●アドバンシングガードがない

どんなに連打しても駄目。できないのだ。

棺の舞	⬇⬇＋PorK
王家の裁き	（空中で）⬇⬊➡＋P
言霊返し	（吸う）⬇⬋⬅＋K、（吐く）⬇⬊➡＋K
コブラブロー	⬅➡＋P
ミイラドロップ	⬇⬊➡＋P
咎めの穴	ダウン中➡⬇⬊＋K
EX必殺技	
奈落の穴	⬅⬋⬇⬊➡＋KK
ファラオマジック	中K、小P、⬇、小K、中P（空中可）
真実の教え	➡⬇⬊＋PP
ダークフォース	
分離攻撃：ファラオスプリット	同じ強さのP＋K同時押し

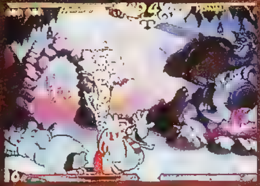
※には正式名はありません

●画面端でバックダッシュすると反対側からワープしてくる

通常投げなし、アドバンシングガードなし、ガードキャンセルはないようなもの（詳しくは後で）ときたら相手の固めに対して、残された行動はもうこれしかない。きついっすね。



相手なすすべなしなしなしなし。



相手追い打ち打ち打ち打ち、我リバサ技技技技。

追加技は考えて使えかえかえ

今回紹介する新しい追加技は4つ。でもそのうちのほとんどはあまり使い勝手のよくないものばかり。相手の出方を考えて使おう。

●ガードキャンセルが加わった

ついに、ついにアナカリスもガードキャンセルを身につけた。…が、しかし、スペシャルストックゲージを1つ消費する上に、決めた後に相手のほうが先に動けるので反撃をもらってしまう、というトホホな技なのだ。がっくし。

●リバーサル対空技が加わった

今回のアナカリスの新技の中でもっともイケてる（？）技。それがこの技だ。

アナカリスに対して追い打ちや起き攻めを仕掛けてきた相手をEX必殺技の奈落の穴のような技で、吸い込んでしまうことができる。

コマンド入力受け付け時間が、ダウンする技をくらってからダウンするまでなので相手が攻めてくるかどうかを見てからではなく、先読みして使うことになる。ここで相手にこの技を読まれて待たれたときは、隙だらけになってしまう。といっても大した隙ではないので、完全に読まれるまでは頻繁に使っていこう。



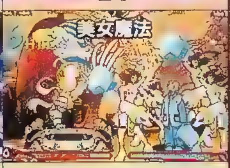
EX版もありありありあり。

●ファラオマジックに上級魔法が加わった

コマンドはまだ公開できないが、実スペシャルストックゲージを2〜3つ消費して、ファラオマジックをさらに派手にした魔法で攻撃することができるのだ。

しかし、今のところゲージを多く消費して使うだけの利点がなく、単なる自己満足の技にしかなっていないようだ。

ちなみにどっとも、ランダムで最後の巨大棺の演出が変わるが、実は狙って出すことも…。

L1	L2	L3
		
火→雷→氷→棺。4ヒット。	火→隕石x8→雷→石化→毒→氷→裁き→棺。15ヒット。	火→美女→雷→美女→氷→美女→裁き→棺。8ヒット。

ピラミッドからのオススメチェーン＋α

- ピラミッド ― ヒット
  - 近：下小K・下中P ― 下中K・下大K ― 追い打ち
  - 遠：下小P・下小K ― 下中K・下大K ― 追い打ち
- ピラミッド ― ガード ― 下小K×n（1〜3）
  - たまにミイラドロップ（EXも可）
  - コブラクロー
  - 下中K／横中K ― 下大K ―ヒット― 追い打ち

ヴァンパイア・セイヴァー
カプコン開発本部 船水氏ミニインタビュー

まず初めに設定ありき 次にゲームが生まれた



開発本部副本部長

船水紀孝

PROFILE

キャラクターデザイナーとして入社し、「ガンスモーク」で業務用デビュー。「サイドアーム」から企画の仕事に関わりはじめる。その後「ストⅡ」シリーズを始め、「VS.」「ヴァンパイア」「天地を喰らう」シリーズ等、カプコン業務用ゲームのほぼすべてに何らかの形で関わってきた。現在、開発本部ゼネラル・プロデューサーとして業務用を始め、家庭用ゲームの監修も行っている。今後のカプコンのゲーム開発を取り仕切るキーパーソンの一人。出身地は東京都。

今回はゲーム発売時の話題として、発売（制作）に至る経緯や設定段階の話をゼネラル・プロデューサーである船水氏より入手。他では読めない話題を凝縮してお届けだ。

なぜ、いまセイヴァーか

ゲーメスト（以下(ゲ)）まずはハンターが出てから約2年、なぜいまヴァンパイアを作ろうと思われたんですか？

船水氏（以下(船)）いや、ハンターが終わったときからずっと続編は作るつもりでした。ただ、「**モンスター物**」っていうコンセプトをゼロから考え直したい、というのも気持ちとしてありました。

うちで〝ひとりチーム〟と呼ばれている者がいまして、企画ばかりしているのですが、そこから企画があがってきて、よかったら本格的にチーム集めて始めましょうか、という感じで動き始めました。**設定が先行してましたね。**

(ゲ)素朴な疑問ですが、セイヴァーというタイトルはどこからついたのでしょう？

(船)これはそのまま、ストーリーからきました。最初はただ「ヴァンパイア3」って呼んでいたのですが、このシリーズはぜひ別のタイトルにしたかったので…。

意味は読んで字の通りで、〝**SAVIOR（救世主）**〟ということです。あとはプレイしてのお楽しみです。



ようこそ！固有支配領域へ

(ゲ)大きな変更点としてラウンド制がなくなりましたよね？

(船)あまり変えられない部分の一つではありますが、今回はゲームの流れを切りたくなかったのであの形にしました。

(ゲ)あのゲージはそういったことで生まれたんですか。

(船)あのゲージはもともと別のゲームのシステムだったんですが、入れてみたら面白かったんで採用しました。「**○○らしいね**」といってもらえるように個性を重視しました。

(ゲ)ショーのときはダークフォースは固有支配領域と言っていて、そのときは自分の結界に引き込んで闘っうという雰囲気でしたが…。

(船)最初はもっと極端だったんですよ。ダークフォース中は相手をボコボコにしちゃいましょうという(笑)。ただ色々と無理がありまして、現在のようになりました。とにかく「このキャラならこうするよね」というのを何をするにも一番大事にしました。



インストカードを見ながらダークフォースについて語る。

赤ずきんと蜂女

(ゲ)素朴な疑問なんですが、なぜ新キャラのほとんどが女キャラなんですか？

(船)ダークストーカーになった**ドノヴァン**とか、大人の**アニタ**とかが最初はいました。でも「これは期待にそえないかな」という感じだったので、昨年の9月に大変更して、そのときキャラの設定をやりなおしました。

ジェダは一番最初にストーリーの中心にいたので外せないと。それから**リリス**もモリガンとの絡みでいろいろあるのでそれも外せない。あとは**蜂女**と**赤ずきん**ですか…。

本当はヴァンパイアのときから昆虫のニオイのする奴というのをいれようという意見はあったんですよ。今回はそこでなぜか「**昆虫といえば蜂女ですよ**」と安田（デザイナーのAKIMAN氏）の一言で蜂女になったんです。彼がいろいろと設定を描いてくれて、それはなかなかよかったんですが技のほうが大変で…。

(ゲ)赤ずきんのほうは？

(船)最初は全然伝わらなかったんですよ。安田が1枚だけ絵を描いてきて、「**これ**」って(笑)。「ん？どんなん？」と聞いてはいたんですが、そのとき他のゲームがすごく忙しくて、全然答えてくれなかったんですよ。おかげでキャラのパターンを描く人たちと「？」と言っていたら、安田が「じゃあわかりました。描きます」といってまた持ってきたんです。それを見たら、皆さん知っての通り性格が極端に二面性があるやつで…。それがイケると思ったので皆、悪ノリしていろいろと技を考えていったんですよ。

ただ、批判的なことも言われましたけどね。「**カプコン、とうとうやってしまったな**」って(笑)。さくらに続く、やってしまったシリーズ第2弾って感じです。

今回も他にあったんですけどねぇ。ぬりかべとか一反木綿とか(笑)。ぬりかべは作るのが楽でいいねぇとか言って。

(ゲ)それ前も聞きましたよ(笑)

(船)ええ、ヴァンパイアシリーズの話が出るときには毎回必ず出るんです。

(ゲ)キャラ的に2本足で2本の腕で…、というタイプでこれからもいくんですか？

(船)デザイン的によければ変えていく可能性はあります。けど、やっぱりまず嫌悪感を持ってしまうと思うんですよ。

ヴァンパイアのときも「人間じゃないから売れないんですよ」とさんざん言われたんで…。それがいまだに脳裏にひっかかっていますね。

(ゲ)一種のトラウマですか。でも逆にヴァンパイアだからこそ、馬に乗った奴とか、完全に霧状のヤツとかいろんな発想でできると思うんですよ。

あとはフォボスの超古代文明とかそこらへんが引き継がれるのかなあと思っていたら、銃火器系は全部バレッタに移っちゃいましたって…。あういう怪しげな奴とかは今後出てくるんですかね。

(船)じゃあ**ピラミッド物**でもいきますか。そういえば最初は**アナカリス**にそういう技もあったんですが、あまりにもデカすぎるんでやめました。

(ゲ)ピラミッドがドーンとか？

(船)ええ、どんどん降ってきてピラミッドを作ってくれるのはいいんだけど、**時間はかかるはデカイはでボツ**になりました。

(ゲ)今回は宇宙系の人もいなくて、割と**地元の人**たちだけで…という感じですね。

(船)地元ですか（笑）。

(ゲ)今回の話が終わったら、また話はでっかくなるんですか？

(船)**可能性は**ありますね。前にも言ったかと思うんですが、**フォボスは本当は入れておきたかったんです**よ。だけど、ヤツを抜くとたくさん容量が空くので…、だから**今回はごめんなさい**ってことで。

(ゲ)まあ、その分新キャラたちを愛してくださいねってことですね。それでは誌面も尽きるのでこのへんでお開きとさせていただきます、ありがとうございました。

(船)こちらこそ、どうもありがとうございました。



オフレコですけどね…と誌面にできないことまでも語ってくれた。うう…載せたい…。

インタビュー第2弾〝生めよ、増やせよ（仮）〟も企画中、乞う御期待！

戦すくし!

TEKKEN 3™

て続々登場する
！目下のところ
ャラはどんな
しょう?





クマ&パンダ



鉄拳1からポールの宿敵、平八のペットとして君臨(?)してきた業界先駆けポリゴン獣、クマが「クマ&パンダ」となって帰ってきた(2代目)。

性能のほうは引き続きジャックー2がベース。ベアラッシュ、ベアスウィングがありメガトンクローが撃てる。今作、ジャックー2が固定キャラとしていなかったので、その代わりに、使用するのもいいだろう。しかしながら、このキャラの役割は対戦バランスの一端を担うというよりも「お笑いによる場の和み」の追求にあると言っても過言ではないはず。そして、新技群はそのためにある。



何これ?てな感じで触ってしまうと。満タンでも殺れます。



投げ技はこれで決まり。入力は要練習。チョイムズ。

まず使えるまじめ(?)な技では、バイオレンスアッパーの次にRPを押すことによりバイオレンスクローという連携に。確認してから2発目が出せる連続技だが、その場合は性質が上段→上段(決め撃ちなら中→中)になる。

そして、ダウン攻撃のデッドリーステップ。2発入れば凄い威力(20+60)だが、果たして確定の状況があるのかどうか…。挑発も同グラフィックだが、攻撃力はないぞ。

極めつきは、何と言っても紅返し。名称からも分かるようにポールへの当て付け技でガード不能。見た目は「おなら」だが、実は即死技というー当たりっこないがー前代未聞の攻撃力を持つ。クマを使うなら、死ぬまでに1度は対戦で当ててみよう。



クマ (KUMA)

親熊は平八との旅の途中老衰死。たがその旅の途中生まれたクマが平八の2代目ペットとなった。

親熊よりもの覚えがよく、平八のよきボディガード。無類のTV好きでもある。ある日画面に映る紅の道着をまとった格闘家を見るなり、暴れだした。画面の男こそ、ポール・フェニックスだったのである。

打倒ポール! 2代に渡るその夢に向かってクマは修行に励む。闘神など眼中になし!打倒ポール!

実はシャオのペットのパンダに惚れている。

レイジベアー
- 国籍:平八のペット
- 格闘スタイル:平八流熊真拳/改
- 年齢、身長、体重、血液:人間でいえば18~20歳(熊8歳児)、280cm、210kg、?型
- 仕事:平八とシャオのボディガード
- 趣味:修行、シャケ料理
- 好きなもの:TV、三島平八、パンダ
- 嫌いなもの:14インチモノクロTV(見づらいから)

パンダ (PANDA)

凌暁雨(リン・シャオユウ)の高校で飼われていたパンダ(雌)。シャオは大会参加の為、日本の三島工業高等専門学校に転校したが、平八に頼んで中国からパンダも転校させた。

大会中かシャオのボディガードを務める為、平八から熊真拳を伝授される。平八のペットの熊はパンダに惚れているが、パンダは熊が気に入らないらしく、熊を遠ざけている。果たして熊とパンダは恋仲になれるのか?

レッドデーターアニマル
- 国籍:中国
- 格闘スタイル:平八流熊真拳/改
- 年齢、身長、体重、血液:人間でいえば16~17歳、277cm、200kg、?型
- 仕事:シャオのペット
- 趣味:花壇の手入れ
- 好きなもの:凌暁雨(リン・シャオユウ)
- 嫌いなもの:クマ

クマ&パンダ技表

技名	コマンド
ベアヘブンキャノン	⇨ LP LP LP
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に ⬇ LP+RP
ストレート+エルボー+アッパー	RP LP RP
ベアパンチコンボ	LP LP LP
ベアナックル	LP+RP
ダブルアッパー	立ち上がり途中に LP+RP
ダブルハンマー	LP+RP LP+RP または立ち上がり途中に LP+RP LP+RP
ベアスイング	しゃがみ前進中に LP RP LP
ベアスイング	しゃがみ前進中に RP LP RP
アッパーラッシュ	⬊ LP RP LP RP
アッパーラッシュ	⬊ RP LP RP LP
メガトンクロー	⇦⇙⇩⬊ RP
ベアシザース	⇨⇦(または➡) LP+RP
ヒッププレス	⇗ LK+RK
ワイルドスイング	⬇⇘ LP RP LP LP
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後に LP RP LP RP
ブラッドクロー	その場しゃがみやヒッププレス後に RP LP RP LP
その場しゃがみ	LK+RK
ベアラッシュ(上段)	⬇ LP LP LP RP ➡ LP
ベアラッシュ(中段)	⬇ LP LP LP RP ⬊ LP
ベアラッシュ(下段)	⬇ LP LP LP RP ⬇ LP
ベアラッシュ(上段)	⬇⬊ LP RP ➡ LP

技名	コマンド
ベアラッシュ(中段)	⬇⬊ LP RP ⬊ LP
ベアラッシュ(下段)	⬇⬊ LP RP ⬇ LP
ベアラッシュ(上段)	⬇⬊ LP RP ➡ LP
ベアラッシュ(中段)	⬇⬊ RP ⬊ LP
ベアラッシュ(下段)	⬇⬊ RP ⬇ LP
テリブルクロウ	⇦ LP+RP
ローリングベア	⇦ LP+RP ⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⬈
サーモンハンティング	⇦⇨ RP+LK
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中に LP
バイオレンスクロー	立ち上がり途中に LP RP
熊鬼神拳(くまきじんけん)	⇨➡ RP
紅返し(くれないがえし)	⇦⬅ RP+LK+RK
デッドリーステップ	相手がダウン中に ⇩ RK
挑発	LP+LK+RK
気合い溜め(きあいだめ)	LP+RP+LK+RK
ベアバイツ	接近して LP+LK
ベアハッグ	接近して RP+RK
ブルートスロー	相手の左側面で接近して LP+LK または RP+RK
チョークスラム	相手の右側面で接近して LP+LK または RP+RK
ブラッドサッカー	背後から接近して LP+LK または RP+RK
背中向きからの投げ掴み	背を向けて LP+LK または RP+RK
ベアぱちき	⇨➡ LP+RK
チアフルボールアップ	⇨⇘⇩⇙⇦➡ LP+RP





ジュリア・チャン

今回も対

TEKKEN 3

時限タイマー
ニューカマーズ
の,この2キ
感じて

ジュリア・チャン(JULIA CHANG)

ミシェールと同じ集落で考古学を研究する少女。幼い頃、インディオの遺跡に捨てられていた所をミシェール・チャンに拾われた。ミシェールはジュリアを家族同様に愛し育てた。ジュリアもミシェールとこの土地を愛し、この地を守るためには強くあるべきとのミシェールの教えにより、ミシェールの技を受け継いでいった。

ジュリア18歳の春。

世界有数の格闘家失踪事件が「闘神」の仕業であるとの噂がミシェールの集落に伝わる。この「闘神」の伝説は「ミシェール」の集落に昔から伝わる伝説であり過去に一八が狙った「インディアンの財宝を示すミシェールのペンダント」が何らかの関わりがあるのでは?と集落の人々は恐れはじめる。

集落の皆が不安に陥るなか、ミシェールは「闘神」を動かす力が何であるかを知るため、過去にペンダントを狙った三島財閥、平八に経緯を聞こうと日本に向かった。

「事情を聞くだけ」と言って集落を出たミシェールが何日たっても帰ってこない。ひょっとして平八の所でミシェールの身になにか起こったのでは?と考えたジュリアは平八を疑い、後を追う。

放浪の女拳士
- ●国籍:アメリカ
- ●格闘スタイル:心意六合拳・八極拳がベースの各種中国拳法
- ●年齢、身長、体重、血液:18歳、165cm、54kg、B型
- ●仕事:考古学研究
- ●趣味:狩り
- ●好きなもの:バッファロー
- ●嫌いなもの:三島財閥

バックストーリー、外見からも容易に想像できるように、ジュリアはミシェールを基にしたキャラクター。しかも、それをかなり色濃く反映しているため、1Pカラーで動いているところを知らない人が見れば、ミシェールと間違っても不思議ではない。

もちろん、微妙(あくまで外見)ではあるが相違点もある。

これまで単発で終っていた疾歩掌拳が、次にRPを押すことで、疾歩連肘という技になるのが、ミシェールにはなかった新しい連携。新技は崩拳…。と聞いて、ポールの「ウオーア」を連想して歓喜した人は残念。性質は中段突き、ということ以外まったく違い、ダメージ21と非力。ポールにはない特典としては、カウンターヒット時に相手を崩し状態に持っていけることと、フェイク動作。崩拳ステップこそないが、天砲のコマンドも兼ねているため、一瞬そのモーションを見せるのだ。

その他は投げ技。キング以外では唯一、しゃがみ状態からの投げ技を擁す(J.O.S.S)。そしてマッドアックス。いわゆる高威力系の難し目のコマンドだが、威力はボチボチ。当然、横投げもあり、ジュリアラナは見た目にもおもしろいので狙ってみよう。

クマ同様、挑発もあり、やられたら大半の人はムカツクと思う(右参照)。



背後投げを除けば、最も高威力。入力は最後ガミソ(➡)。



恐怖、虎身肘空中連打!は受け身があるからできない。



ジュリア・チャン技表		技名	コマンド	技名	コマンド名
技名	コマンド名	連拳(れんけん)	[button]	崩捶下段脚(ほうすいげだんきゃく)	⇦[button]
通天砲(つうてんほう)	[button]	疾歩崩肘(しっぽほうちゅう)	⬇↘[button]	迅脚前掃連腿(じんきゃくぜんそうれんたい)	[button]
通天砲(つうてんほう)	⇦[button]	斬捶崩肘(ざんすいほうちゅう)	立ち上がり途中に[button]	迅脚前掃十字把(じんきゃくぜんそうじゅうじは)	[button]
前掃腿(ぜんそうたい)	しゃがみ途中に[button]	槍穹腿(そうきゅうたい)	⇦[button]	迅脚前掃扇腿(じんきゃくぜんそうせんたい)	[button]⬇[button]
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	しゃがみ途中に[button]	槍穹腿(そうきゅうたい)	[button]	虎身連攻(こしんれんこう)	⇨⇨[button]
前掃連腿(ぜんそうれんたい)	しゃがみ途中に[button]	槍穹腿(そうきゅうたい)	[button]	天砲(てんほう)	⇨[button]
前掃扇腿(ぜんそうせんたい)	しゃがみ途中に[button]⬇[button]	斬撃(ざんげき)	[button]	疾歩連肘(しっぽれんちゅう)	⇩↘[button]
蒼空砲(そうくうほう)	立ち上がり途中に[button]	連拳大纏崩捶(れんけんだいてんほうすい)	[button]	崩拳(ぽんけん)	⇨[button]
烈震踏(れっしんとう)	前大ジャンプ始めに[button]	衝腿通天砲(しょうたいつうてんほう)	[button]	挑発	[button]
斬捶(ざんすい)	立ち上がり途中に[button]	連拳上段脚(れんけんじょうだんきゃく)	[button]	気合い溜め(きあいだめ)	[button]
斬捶通天砲(ざんすいつうてんほう)	立ち上がり途中に[button]	連拳下段脚(れんけんげだんきゃく)	[button]	デスバレーボム	接近して[button]
突双掌(とつそうしょう)	[button]	斬捶前掃連腿(ざんすいぜんそうれんたい)	立ち上がり途中に[button]	フィッシャーマンズスープレックス	接近して[button]
崩捶(ほうすい)	⇦[button]	斬捶前掃十字把(ざんすいぜんそうじゅうじは)	立ち上がり途中に[button]	ブルドッキングヘッドロック	相手の左側で接近して[button]or[button]
大纏崩捶(だいてんほうすい)	崩捶ヒット中に[button]	斬捶前掃扇腿(ざんすいぜんそうせんたい)	立ち上がり途中に[button]⬇[button]	ジュリアラナ	相手の右側で接近して[button]or[button]
衝腿(しょうたい)	⇦[button]	斬捶槍弓腿(ざんすいそうきゅうたい)	立ち上がり途中に[button]	カーフブランディング	背後から接近して[button]or[button]
背面取り	[button]ヒット後⇦	斬撃前掃連腿(ざんげきぜんそうれんたい)	[button]	背中向きからの投げ掴み	背を向けて[button]or[button]
後掃腿(こうそうたい)	しゃがみ前進始めに[button]	斬撃前掃十字把(ざんげきぜんそうじゅうじは)	[button]	フルネルソンスープレックス	接近して↘[button]
穿弓腿(せんきゅうたい)	後掃腿中に[button]	斬撃前掃扇腿(ざんげきぜんそうれんたい)	[button]⬇[button]	マッドアックス	接近して⇩⇦⇦➡[button]
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)	➡[button]	斬撃通天砲(ざんげきつうてんほう)	[button]	フロントスープレックス	接近して⇩↙[button]
転身腿(てんしんたい)	[button]	斬撃槍弓腿(ざんげきそうきゅうたい)	[button]	ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	接近して⬇⇦⇩↙[button]
虎身肘(こしんちゅう)	⇨➡[button]	斬撃崩肘(ざんげきほうちゅう)	[button]	下段さばき	⇦(or⇩)[button]or⇦(or⇩)[button]
疾歩掌拳(しっぽしょうけん)	⇩↘[button]	崩捶上段脚(ほうすいじょうだんきゃく)	⇦[button]		

技名	コマンド名	技名	コマンド名
ヘルプレス	⇘	シット&ヒッププレス	その場しゃがみ中に
スプリングハンマーパンチ	ダウン中に↓	メガトンスイープ	⇦⇙⇩↘
マシンガンナックル	⇙	メガトンストライク	しゃがんだ状態から
マシンガンナックルPJ	↓⇙	バイオレンスアッパー	立ち上がり途中に
ストレート→エルボー→アッパー		コサックコンボ	↙
ハンマーコンボ		アッパーラッシュ	↘
ダブルハンマー	または立ち上がり途中に	エクスプローダー	⇦⇙⇩⇘⇨↘
スイングLナックル	しゃがみ前進中に	ダークネスカッター	⇨
スイングRナックル	しゃがみ前進中に	ヘッドスライディング	→（または⇨）
メガトンパンチ	⇦⇙⇩↘	ダイブボマー	（で距離が伸びる）
パワーシザース	⇨⇨（または→または⇨）	ライトニングハンド	⇘
ヒッププレス	⇗	チェルノ	しゃがみ状態で
ワイルドスイング	↓⇘	気合い溜め（きあいだめ）	
ギガトンパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨（その後レバー回転）	ジゾークラッシュ	接近して
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後に	リフトアップスラム	接近して
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後に	サイドリフトスロー	相手の左側面で接近してまたは
その場しゃがみ	⇘	ハンギングネックスロー	相手の右側面で接近してまたは
ハンマーラッシュロー	↓↓	スパイナルクラッシュ	背後から接近して
ハンマーラッシュミドル	↓↘	デスシュート	背後から接近して
ハンマーラッシュハイ	↓→	背中向きからの投げ掴み	背を向けてまたは
ハンマーラッシュロー	↓↘↓	パイルドライバー	接近して⇙→
ハンマーラッシュミドル	↓↘↘	バックブリーカー	接近して⇩⇙←
ハンマーラッシュハイ	↓↘→	ピラミッドドライバー	接近して⇩⇘→
ハンマーラッシュロー	↓↘↓	カタパルトスロー	接近して↘
ハンマーラッシュミドル	↓↘↘	カタパルトスロープラス	接近して⇘↘
ハンマーラッシュハイ	↓↘→	バニッシュメントドロップ	接近して↗
ブラボーナックル	⇩	バニッシュメントメガトン	接近して↗⇩↘
シザースメルトダウン	→（または⇨）	スラッピングダウン	接近して↙
シザースメガトン	→（または⇨）↘	ジョーブレーカー	接近して⇨→
メルトダウン	しゃがんだ状態から↘	ヘルプレス	↘
		フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まった後に

緊急特報!! プロジェクト ガン・ジャック 発動

女性物理学者ジェーンは8歳の頃、細菌兵器が使用された戦争の戦火からJACK-2というロシアの軍事用ロボットに助けられた。しかし、まもなくJACK-2は衛生兵器によって破壊されてしまう。

27歳になるジェーンはいまだに目の前で焼けただれていくJACK-2の悪夢の光景と悲しみを忘れられないでいた。しかし、約10年の歳月をかけてジェーンはJACK-2の90%を修復することに成功していたのだった。ほぼすべてが修復しているかにみえたが、それは感情のない軍事用ロボットとしてのJACKでしかなかった、JACKの思想記憶をつかさどるシステムプログラムが「King of ironfist」というキーワードの部分で必ずシャットダウンしていまうのだ。

ジェーンは命の恩人であるJACK-2をなんとかあのやさしかった頃の姿に戻そうと、必至に解析を続けた。その結果JACK-2を制御しているプログラムのほとんどが三島財閥の関連会社である「三島重工」で製作されていることが判明。さらにシャットダウンしてしまうシステムの中には「Project Gun Jack」なるものが存在し三島重工が開発中の戦略用兵器「ピボットガン」プログラムが未完成ながらもJACKも両腕で機能できるように組み込んであったのだ。

JACK-2に急遽埋め合わせのシステムプログラムと「ピボットガン」プログラムを組み込みGAN JACKとして共に三島財閥と接近する。

■はどう使う？ 10連コンボ大結集

入力（☆はガードポイント）			☆					☆		
攻撃種類	上	上	中	上	下	上	上	中	中	中
攻撃力	5	6	10	10	7	5	7	10	15	30

入力（☆はガードポイント）								☆		
攻撃種類								中		
攻撃力								21		

入力（☆はガードポイント）	⇦		☆		☆					☆
攻撃種類	上	上	上	下	中	中	下	上	上	中
攻撃力	12	10	10	8	6	6	5	5	5	21

入力（☆はガードポイント）										☆
攻撃種類										下・上
攻撃力										21・21

入力（☆はガードポイント）	→				☆		☆			
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

入力（☆はガードポイント）									☆	
攻撃種類								下	中	ガード不能
攻撃力								5	25	30

入力（☆はガードポイント）			☆		☆			☆		
攻撃種類			中	中	下	中	下	中	ガード不能	
攻撃力			7	10	5	7	5	25	30	

数の多さはトップ!!

細かい分岐まで数えれば、種類が一番多い仁の10連コンボ。

最初の10連は4段目までを、かなり早いタイミングで入力しなければ技が発生しないのである程度慣れが必要。そこまで出せれば5段目の白鷺1段目が、なぜか下段なのでヒットしやすい。最後に発生する雷神拳からは表記されていないが中段・下段脚がでる。

二つ目は裏拳から螺旋幻魔系に繋ぐ、一風変わった10連だ。7段目の白鷺1段目も同様に下段となっている。最後の雷神拳もLK、RKを押すと蹴りがでる。もう一つの紫雲二段蹴りも、なぜか一段目が下段で使いやすいが、出すのが難しい。表記はされていないが、2段目から、RP、LP、RPと押すことで羅刹門・壱が発生する。これは10連なので、そこから羅刹門・弐は発生しない。

最後は父親ゆずりの10連だ。この雷神拳だけは蹴りが出ない。その下の10連の9段目の魔人拳がヒットしたら、そこから羅刹門・弐、胴抜きがはいる。最後の10連は5、7段目が下段で使いやすいぞ。

覚えるのが大変!?

仁の10連はその数の多さに返しポイントを覚えるのも一苦労だと思う。しかし、見切ってしまえば逆に大ダメージを与えられる個所も多いので是非とも覚えてほしい。

まず一番上の10連は、4段目のまわし蹴りをしゃがんでかわしてアッパーなどで返すのがいいだろう。白鷺遊舞の2段目と3段目の間もしゃがみLPで返せる。もし失敗してもガードできる。 裏拳スタートの10連は、まず2段目。同じく白鷺の2、3段目の間で返せる。ただし、失敗すると二択が迫られる。 旧10連は、5段目の中段蹴りの後と、8段目の上段のアッパーをしゃがんで返す。8段目の派生の場合はその下段が出る前に潰す。最後の10連は、6段目をしゃがみLPで返せるが難しい。



雷神拳フィニッシュの10連は余裕でつぶせる。

風間 仁

きみの想いはとどいている。だから伝えたい!
相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!

エディ・ゴルド

入力（☆はガードポイント）	○○/○● ○○/●○	☆○○/○●	○●/○○	○○/○●	○○/○●	○○/●●	○○/●●	○○/●●	↙○○/●●	↗○○/●●
攻撃種類	中・中	中	上	上	中・中	中	上・中	中	中	中
攻撃力	16・20	28	7	8	9・13	10	6・6	21	15	20

入力（☆はガードポイント）					○○/●○					
攻撃種類					下					
攻撃力					12					

上・中段攻撃のオンパレード

ゴルドの10連コンボはレヴェルサオ・ジリャトリャ→コンビナソ・ウーニャ（1段）→コンビナソ・マカコ・エンペ→スペシャル・コンビナソ・ウーニャといった豪華な連携で構成されている。しかし中→中→上→上→中・中→中→上・中→中→中→中段といった流れで攻撃を繰り出すため、立ちガードしているだけですべてガードされるといった欠点をもっている。そこでこの欠点を解消するためには、4段目で下段攻撃に派生させることが必要だ。ここからハスティラ・エ・シバタやバイアなどに派生させることもできるぞ。

2～3段めを潰せ！

ゴルドの10連の1→2段目はレヴェルサオ・ジリャトリャとなっている。そこで判定の強い技で1段目～2段目の間を潰せば効果的だ。また3段目は上段攻撃となっているので、これをしゃがんでスカしてから反撃してもいい。



ファラン

入力（☆はガードポイント）	レフトフラミンゴから○●/○○	○●/○○	☆○○/●○	○○/○●	☆○○/●○	○○/○●	☆○○/○●	○○/○●	○○/○●	○○/●○
攻撃種類	中	上	上	下	中	中	下	上	中	上
攻撃力	12	7	10	7	7	8	7	10	21	42

入力（☆はガードポイント）	ライトフラミンゴから○●/○○									
攻撃種類	中									
攻撃力	12									

遅くて見切られやすい!? これが欠点

フラミンゴからなら、どの状態からでも10連に移行することができ、下段、中段に相手を振ることができるのがファランの利点。が、その半面、その攻撃スピードが比較的遅めになっている。これが難点であり、欠点でもある。

10連は基本的に3発止めがお薦めとなり、そこまでの過程が重要となる。例を挙げると、右構えからの左掛け蹴り（⇨○●）。ここから始動バックブローが連続で出せたりする。固有技から派生した10連の使い方が重要だ。

早めの見切りが重要!!

ファランの10連は止め所を逃してしまうと技をガードするしかなく、間合いも離れて反撃するチャンスがなくなってしまう。フラミンゴからのバックブローに反応したら即しゃがみ、4発目の下段技の前にアッパーで浮かせよう。



リン・シャオユウ

入力（☆はガードポイント）	↑○○/○●	☆●○/○○	○●/○○	☆●●/○○	●○/○○	○○/●○	☆○○/○●	☆○○/○●	○○/○●	●○/○○
攻撃種類	中	上	上	中	中	上	下	下	中	中
攻撃力	20	4	7	12	10	15	6	10	14	20

入力（☆はガードポイント）				☆○○/○●	○○/○●	☆○●/○○	●●/○○	☆●○/○○	○○/○●	○●/○○
攻撃種類				下	下	中	中	下	中	中
攻撃力				6	10	12	12	10	16	21

10連コンボどう使う？

ジャンプLKスタートと特殊な10連は、分岐を合わせて計2種類。判定の違いこそあれ、総ダメージ量はかわらないので、基本的にどちらを使っていても問題はない。ただ、早めに下段へと移行する分岐後の10連コンボのほうがヒットする可能性は高く、前旋掃腿部分がヒットすれば相手がよろめいて、投げと蕩肩の2択攻撃を迫ることもできる。

ただし、前旋掃腿部分はガードされるとしゃがみLPで割り込み可能なので、止められたら基本形を使っていこう。

10連コンボどう止める？

シャオユウの10連コンボは、始動のジャンプLKで判断可能。後は4段目のガードポイントをガードできるかが勝負の分かれ道だ。うまいこと4段目をガードできたらなら、前旋掃腿ガード後にしゃがみLPで10連を止めていこう。



前旋掃腿部分はガードすればしゃがみLPで割り込めるぞ！

ポール・フェニックス

入力（☆はガードポイント）				☆				☆		
攻撃種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	5	15	7	5	7	4	5	7	8	30

入力（☆はガードポイント）				☆	☆			☆		
攻撃種類				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30

入力（☆はガードポイント）					☆					
攻撃種類					中					
攻撃力					30					

10連コンボどう使う？

ポールの10連コンボは、鉄拳2と同一のものである。中、後半にいかなくては下段がないため、相手の体力を削るという目的には向いていない。慣れの問題もあるが、全般的に見てガードしきられやすい部類に入るだろう。

いずれも終着点は崩拳で、これはノーマルの崩拳よりも硬直が大きく、ガードされると反撃は必至。どれがオススメとは一概にいえないものの、ガードされやすい派生技の5連コンボは控えるべきだろう。経験上では、いちおう鉄騎崩拳の新10連よりも、旧10連のほうがやや決まりやすい傾向にある。

10連コンボどう止める？

割り込むならば、いずれもラストの崩拳前、9、10段目の間がいい（鉄騎崩拳なら8、9の間も可）。くらえば連続だがガード硬直は非常に短いのだ。

それが怖いなら最後までガードしてからリーチのある技で反撃しよう。



割り込むとすればここだ。安定してガードしてもOK。

フォレスト・ロウ

入力（☆はガードポイント）	↘			☆		☆				
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

この分岐の場合の下記の6は　　この分岐の場合の上記の6は⇩

入力（☆はガードポイント）				☆		⇩		☆		
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	7	38

入力（☆はガードポイント）								☆		
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

出し切りOK！2発目派生がお薦めだ

分岐を合わせると全部で6通りもの派生技になるロウの10連コンボ。

1つ目のものは後半に上段技が続き、簡単に止められがち。やっぱり使うなら2発目で下段に派生する10連がお薦めだ。

基本的に10連始動は、どちらも⇧LPのアッパー。ここから上段か下段に派生する。が、止め所となるのはどちらも4発目となり、結局はその部分を越えないとロウの10連は意味がない。なお、2つ目の10連のほうが4発目で止められやすいため、3発止めがお薦め。

左アッパーを見たら、とりあえずしゃがめ!?

左アッパーから下段と中段に派生するロウの10連。この2つの技に割り込み、動きを止めるのはいずれも4発目。つまり、左アッパー後はしゃがんで我慢し、4発目で下Pを出せばOK。2つ目の10連のほうが止めるのが簡単だ。



キング

入力（☆はガードポイント）										
攻撃種類										中
攻撃力										23※

※相手ダウン中にヒットすると15

入力（☆はガードポイント）				☆		☆			☆	
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	6	15	10	6	6	5	5	5	7	30

入力（☆はガードポイント）						☆			☆	
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

10連コンボどう使う？

大きくわけて3つのルートに分かれる10連コンボだが、とりわけどのルートも特別使えないというコンボはないので、どれを使ってもいいだろう。それでも、一番ガードされにくく、使い勝手のいいコンボは、最後の10段目が投げに派生するコンボだ。

このコンボのいいところは、9段目の下段パンチが入ったら、最後の投げが確定だということだ。さらに、最後がソバットになるコンボと組み合わせれば、よりガードされにくくなる。

投げになるコンボは、最後に、投げにいかず他の技をいれることもできる。

10連コンボどう止める？

キングの10連コンボを止めるには、5段目を見逃してはいけない。4段目で立ちガードをし、5段目でしゃがんでからパンチで止めるのがもっともいい方法だ。ここで止められなければ、後は中段と下段の2択を待つばかりだ。



ここでしゃがみたいところ。

ヨシミツ

入力（☆はガードポイント）					○●/○○	○●/○○	○●/○○	☆○○/○●	●○/○○	●○/○○
攻撃種類					中	中	中	中	ガード不能	ガード不能
攻撃力					3	3	3	7	8	30

入力（☆はガードポイント）	●○/○○	○●/○○	●○/○○	☆○○/○●	☆○○/○●	☆○○/○●	●○/○○	●○/○○	●○/○○	●○/○○
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	ガード不能	ガード不能	ガード不能
攻撃力	5	8	6	9	9	5	5	8	8	30

入力（☆はガードポイント）	○○/○●	☆○○/○●	☆○●/○○	○●/○○	●○/○○			☆○○/●●		
攻撃種類	上	上	中	上	ガード不能			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

出し切ることで[illegible]

吉光の10連コンボは一つの例外を除いて、ガード不能につなげる爽快なものだ。よって、最後まで出し切ればOKだし、途中で止められてしまうと効果は薄い。どこでどう使うかというよりは、相手がどれだけ対応してくるかにかかっている。

つまり、対応できなければ10連コンボだけで決まってしまうし、対応されれば出すだけ無駄。もちろん、とりあえず1回は出してみてもいいだろう。

なお、一番下の10連の4段目はヒットすると相手の背後を取れる。10連とバレにくいので、うまく使いたい。

最後まで出させないためには

まず、パンチ3発から蹴りが来たところで10連コンボと気づきたい。そのあともう一度蹴りが来たら手を出し、卍菊が来たら8段目で止める。

下の10連は蹴り2発スタートなので早めにわかりやすい。



10連コンボと気づいたらとにかく手を出す。

ニーナ・ウィリアムス

入力（☆はガードポイント）									○○/○●	○○/●○
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25

入力（☆はガードポイント）	●○/○○	○●/○○	☆●○/○○	☆○●/○○	☆○○/●○	☆○○/●○	○●/○○	●○/○○	○●/○○	○○/○●
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	4	10	6	6	7	9	6	6	6	30

入力（☆はガードポイント）	↘●○/○○	○●/○○			☆○○/○●	☆○○/●○	○○/○●	○●/○○	☆○○/○●	○○/●○
攻撃種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25

10連コンボから浮かし技へ

ニーナは、10連コンボのあとに空中コンボへと移行できるので、上か下の中段攻撃に派生したほうがいい。とくにオススメは下の10連コンボ。後半は下段と中段が多く、非常にガードしにくい。

また、10連コンボの使いどころは立ちガードの多い相手に有効だろう。そのような相手であれば、6段目の下段攻撃まで見逃してくれる可能性がある。なお、1段目は中段攻撃のアッパーで始めると相手はしゃがみにくくなりラッシュが続きやすい。あとは止められるかヒットするまで出し切ろう。

5段目をしゃがめるかどうか

さて、止め方はズバリ5段目の上段攻撃をしゃがめるかどうかにかかっている。つまり、4段目で10連コンボと判断しなくてはならず、ボーッとしているといつのまにか後半までいってしまう。早めにつぶしておこう。



5段目は上段攻撃。ここを必ず狙っていくこと。

レイ・ウーロン

入力（☆はガードポイント）									☆○○/○●	○○/○●
攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35

入力（☆はガードポイント）	●○/○○	○●/○○	☆●○/○○	○○/●●	○●/○○	●○/○○	☆○○/○●	●○/○○	☆○●/○○	○○/●○
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	5	8	7	8	6	6	10	6	6	30

入力（☆はガードポイント）					○○/●●	☆○○/●●	●○/○○	●○/○○	○●/○○	
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

10連コンボどう使う？

全キャラ通して一番10連コンボを使わないキャラだと思われる雷　武龍。他のキャラと違い、10連コンボの始動技が遅すぎる。しかも、4段目の背刃落が、絶対に相手に割り込まれる場所となってしまう。また、雷　武龍の10連コンボはすべてこの背刃落を出さなければならないため、必ず止められてしまうのだ。

それでもどうしても使う場合は、3段目の下段攻撃にいくと見せかけて、背身崩墜（背向け状態でRP）を出してみるのがいいだろう。

10連コンボどう止める？

雷　武龍の10連コンボは3段目の下段攻撃をガードしたあとにであれば、ほとんど止めることができる。

他のキャラと違い、10連コンボを見分けやすいので、落ち着いて見ていれば問題はない。



この下段攻撃のあとが止め所。

横移動活用術

使えるポイントを絞っていけば、それだけ成功率は上がるぞ!!

担当：伊勢猫

鉄拳3から新規に導入された「横移動」システム。その操作や基本的な性質部分などといったことについては、発売直後の本誌ですでに解説済みだとは思う。そこで今回は、それを踏まえた上での対戦における、実戦的な横移動の使い方どころといった部分について考えていくことにしよう。



開幕直後の横移動も選択肢のひとつとしては決して悪くない。

対戦中に「今の攻撃、避けたって！」といった経験をしたことは、誰でも一度はあることとは思う…。では、なぜこういった状況が生まれるのか？というと、これには大きく分けて3通りの攻撃をくらってしまう原因が考えられる。

まず、ひとつめの要因として考えられるのは、横移動をする際に発生する始動モーションがそれ。基本的に横移動を入力してからの12フレーム間はステップアウト中と同じように、レバー入力を一切受け付けてくれない無防備な始動モーション（下図参照）がある。このため、相手の攻撃に対して横移動をするのが遅れてしまうと、その攻撃を避けきれずにくらってしまうガードできない瞬間といったものが存在する。

そして、ふたつめは、攻撃それ自体が有している軸ズレを補正するホーミング性能がそれにあたる。このホーミング性能が実は曲者で、技によって軸ズレを補正する度合いが違い、中には横移動で攻撃を避けても補正がかかってヒットしてしまうこともある。



立ちLKを含めた蹴り技の大半は移動方向によっては当たる。



葉桜鉄騎の2段目は左方向への横移動で避けることができるが…、



見た目には同じように見える旋桜鉄騎の3段目は避けてもヒットする。

最後は、広範囲に攻撃判定を持つ回転系の攻撃を横移動で避ける場合の方向に関係している。基本的に回転系の攻撃は判定発生後も攻撃判定が継続されているため、攻撃が繰り出されてくる方向へ横移動をしていかないと、軸ズレ補正がかかっていなくても回り込んできた判定に捕まって攻撃に当たってしまう。

さて、以上の3パターンそれぞれから分かることは、

●横移動の初めは無防備
●避けられない攻撃もある
●避ける方向が重要

といったところ。これらのことからも考えられる通り、横移動は基本的に不利な状況で使っていくよりも、自分が有利な状況を利用して先読みで使っていくほうがよく、必ずしも万能ではない。しかも、対戦相手のキャラやその時々の状況によって、横移動をする方向も使い分けていくことが非常に重要となるわけだ。

攻撃としての横移動

対戦において横移動を有効に使っていけるポイントについては、いくつか考えることはできる。しかし、その中でも特に有効なポイントは前にも述べた通り「誘いを含めた有利な状況下での横移動」といったものがそれにあたる。

この有利な状況の具体例としては、トーキックなどのガード後に反撃を受けづらく硬直時間の短い攻撃をガードされた場合などは、相手の反撃を予想してガードしつつ様子を見るのがセオリー。しかし、ここで相手の反撃を見越して横移動を先読みで入力しておけば反撃を避けて、相手の側面から投げや浮かし技を決めることが可能。仮に相手が横移動を警戒して手を出してこなかった場合であっても、横移動からのステップインで間合いを詰めてやれば、投げや浮かし技を絡めた2択攻撃を十分に狙っていけるため、結果としてこちらの攻撃を継続していくことができる。

さて、この時に横移動をする方向は、厳密にいえば相手の攻撃に対応して毎回変えていくべきだが、普段はあらかじめ奥方向か手前方向のどちらかに横移動する方向を決めておき、それで攻撃を避けられなかったようなら今度は逆方向へ…と横移動するほうがなにかと混乱しなくてよい。

また、これ以外の場合もスキの少ない連携で相手に割り込みをかけられる場所やガード後に距離が離れる攻撃をガードされた場合などにもトーキックと同じように横移動を先読み入力しておけば、相手が割り込みをかけてきた攻撃にもよるが、その大半は十分に避けることができる。

反撃を避けた



相手との距離が近くなっているので投げや浮かし技を入れていく。

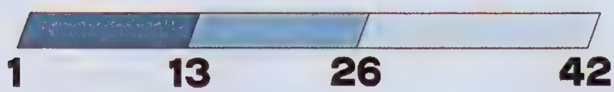


反撃してこない



間合いは遠いので、ダッシュでつめるか再度の横移動をしていこう。

横移動モーション・総フレーム数



※1フレームは1/60秒です。
※数値に関してはすべてゲーメスト調べです。

補足説明

●レバー受付	13フレーム以降
●攻撃発生	通常の発生＋10フレーム
●横移動再入力	26フレーム以降
●全体フレーム	42フレーム

起き攻めと横移動

ダウンした相手の起き上がりに、2択をしかけるのが鉄拳の対戦における「起き攻め」の基本。これに関しても横移動の攻撃を避ける特性を利用してやることで、起き攻めのバリエーションを増やしてやることができる。

横移動の攻撃を避ける特性を生かすというからには、相手の起き上がりキックを避けての投げや浮かし技を狙っていくのがそのメイン。基本的に起き上がりキックには上段、下段、回避キックと、これに足方向と頭方向。さらに仰向けとうつぶせのバリエーションと種類も多く、横移動での回避は非常に難しいように思える…が実はいたって簡単で、起き上がり攻撃はその種類に関係なく、右方向への横移動ですべての起き上がり攻撃を避けることができる。

ただし、ほかの場合と同様に当然先読みが大前提。相手が動いたのに反応して避けるといったことはまず無理だと思ってもらってよく、起き上がりキックを横移動で避けるつもりであれば、最低でも2、3回は連続して右方向へ横移動をしていくのがよい。

また、この際にダウンしている側の正しい選択としては、「広い攻撃判定持つ下段蹴り」を横移動の終わり際に合わせて出す」か、「起き上がりキックが外れることを警戒してのその場起き上がり」なので、こういった方法で横移動に対処してくる相手には横移動からの2択や追い打ちなどを織り交ぜて、さらにバリエーションを増やして使っていこう。

左への横移動



相手の起き上がり攻撃を読んで先に横移動を開始していても…、



相手が仰向け起き上がり下段などを出してくれれば当たってしまう…。

右への横移動



基本的に起き上がり攻撃を避けるには先読みで右方向によければ…、



すべての起き上がり蹴りを実は避けることができる。非常に重要！

防御としての横移動

横移動の始動モーションにはレバー操作を受け付けないスキがあるため、攻撃の一環として横移動を使っていく場合よりも、防御として使える局面は以外と少ない…。とはいえ、攻撃判定の発生が遅くて直線的な攻撃に対してであれば、たとえ連携技であっても避けることもできたりと、まったく使えないといったわけでもない。

たとえば、仁の羅刹門は1段目と2段目をガードしている状況であれば、最後の3段目を右方向への横移動で避けることができる。こういった連携の最後にディレイをかけることができる連携技の一部は最速でも横移動で避けられる上に、ディレイをかけてさえいれば、ほとんどの連携技を横移動で避けて側面の有利なポジションを取れる。

これ以外でもニーナのライトローキック&バックスピンチョップやレイの狼牙2段止め後のアッパーなどといったような、きつい連携も一応は避けられる。しかし、こういった2択攻撃の場合は掴み判定の発生が早いコマンド投げを置かれてしまうと、横移動モーションの出がかりを投げられてしまうので、ある程度は決め撃ち覚悟で横移動をしていく必要がある。

基本的にこれらの場合以外でも相手の連携攻撃を避けるためには、その前の攻撃をガードしておくことが最低条件となるので注意すること。





しかし2択で投げを置かれてしまうと横移動していても捕まってしまう。



ニーナのきつい連携もアッパーが来てくれれば避けることができる。

横移動対策

こうして使えるポイントを考えて来て見ると、横移動に対してはこれといって有効な対処法といったものが一見存在しないように思えるが、実際にはそんなことはない。

まず、横移動対策として筆頭にあげられるのはやはりガードで、その後に2択を迫られる可能性がないわけではないがある意味では安定。仮に距離が離れているようならステップ・アウトで相手と距離をとって様子を見るのもいい選択だといえる。また、相手が横移動をするかな？と思ったら、思い切って攻撃判定の発生が早い立ちLPや回転系の蹴り技で、横移動の出かかりをつぶせすことも一応はできる。しかし、この時に相手が横移動をせずにアッパーなどを出してきた場合には当然、負けてしまう…。

これ以外の選択肢としては横移動に対してこちらも横移動で対処していく方法などもあるにはあるが、読み負けた場合のリスクも大きいため、それなりの覚悟で使うこと。

また、横移動とは少し違うケースにはなるが、攻撃のヒット時やガード後に自分の向きを変えられてしまった場合の対処としては、しゃがみRKや後ろガード入力をすることで軸ズレを素早く直せるので覚えておくこと。ただし、側面を取られた場合は後ろを取られた時とは違って、振り向き攻撃を出すことはできないので、ほとんど軸ズレ補正のないしゃがみパンチや立ち上がりRKなどといった技は間違っても使わないように…。



横移動はLPで潰せるがアッパーには負ける。読み合い重視！



軸がずれてしまった場合は立ち上がりLKはダメー

失敗を恐れずに…

以上が大まかではあるものの、具体的な横移動を使っていけるポイントとそれに対する簡単な対処法となる。

しかし、本文中でも少し触れているとは思うが、厳密には横移動で攻撃を避ける際の方向は非常に重要で、間違って反対方向に横移動をしてしまった場合、相手が攻撃を出すのが遅くない限り本来は避けられないが、実際の対戦中に最速で割り込みをかけたり、的確な返し技を決めることは非常に難しく、避けられる機会は思ったよりに多い。

初めの内は、攻撃を避けたつもりで横移動を潰されることも多いとは思うが、結局のところは回数をやらなければ的確に使えるようにはならないので、あきらめずにチャレンジしてみてほしい。

受け身動作概論～判定の変化と状態～

ここでは受け身に関する予備知識を徹底解析。
データとして押さえておこう。

担当：C・LAN

鉄拳3から新しく加わったフィーチャーの1つ、「受け身」。ここでは受け身を絡めた攻防ではなく、受け身そのものの性質に重点をおいて深く説明していきたい。

まずはおさらい 受け身の基本知識

受け身とは何か？ いやさすがにそれはいいね。というわけでまずは受け身の取り方だ。

受け身が取れるのは自分が仰向けにダウンしたとき。その着地に合わせてどれでもいいからボタンを押せば（スタートボタン以外）受け身が成立する。

さらに受け身には「受け身方向」が存在する。押したボタンがパンチなら上（奥）に、キックなら下（手前）に、というふうに決まっている。これは自分が1P側、2P側のどちらにいても適用されるので、感覚的に覚えてしまおう。

実は、受け身方向は基本的にはそれほど重要ではない。ポールのあびせ蹴りのように、一部受け身方向によって追撃がかわせるかどうか決まる場合もあるが、常に反時計回りに——1P側なら手前、2P側なら奥——受け身を取れば、この種の追い打ちはすべて回避できる。それよりもむしろ、受け身を取るか取らないか、この選択がその後の攻防を決める重要な要素になる。

しかしここでは冒頭でも述べたとおり、受け身の細かい性質や判定など、データ的な事柄をメインに解説していきたい。

～超基礎知識～
ボタンで変わる受け身方向

ダウン



着地



奥に受け身

LP、RP



手前に受け身

LK、RK





受け身方向はあまり重要ではない場合が多いが反時計回りが基本。

受け身入力受け付け時間はたった3フレーム

さてやり方は単純明快。早速受け身を取ろうとボタンを連打してみたが、なぜか取れない。どうしても取れないってほどではないが、成功率が妙に低い…そんな経験はないだろうか？



受け身入力受付時間は3フレーム。ゆえに取りにくい印象がある。

それもそのはず、受け身の入力受け付け時間は、浮いたキャラが着地してから煙が出るまでのたった3フレーム間。3フレームといえばたった20分の1秒。感覚的には着地音に合わせて押す感じだ。

着地のタイミングが把握できているならば、やみくもに連打するよりもタイミングを合わせてずらし押ししたほうがやりやすい。



受け身を取れるのはこの瞬間から3フレーム間。着地音のするタイミングだ。

受け身成立後の判定推移

受け身に成功すると、横転しながら立ち上がるわけだが、このときのキャラクターの当たり判定はどうなっているのだろうか？

受け身入力受け付けの3フレームを過ぎると、ボタンが押されていれば受け身動作開始。ここから20フレームの間完全無敵となる。いかなる打撃もこの状態には当たらない。



受け身が成立すればとりあえず無敵状態になり、追い打ちは回避できる。

そして運命の23フレーム目。この一点のみ、なんとガード不能。しゃがみ状態なので上段は当たらないが、ここに中段、下段技を重ねられると絶対にガードできない。ポールのあびせ蹴りやシャオユウの双壁掌などの、受け身を潰す起き攻めは、ちょうどこのフレームを拾っているのだ。

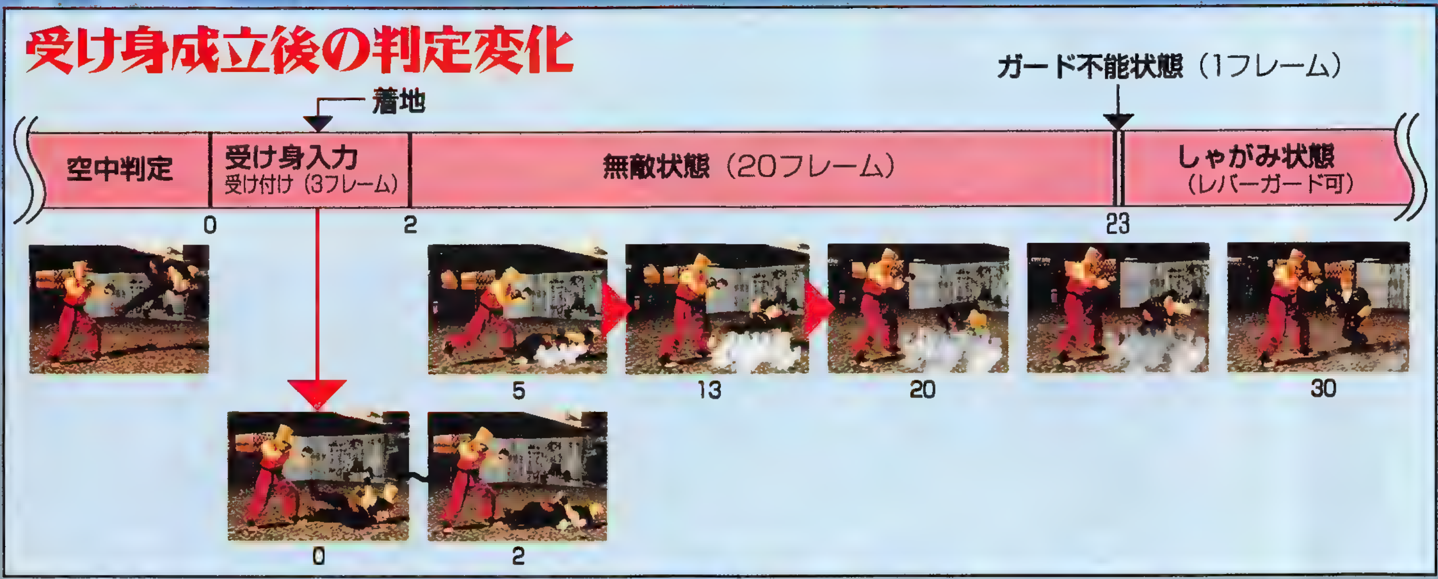


これが問題の23フレーム目。中、下段は一切ガードできない。

そして24フレーム目以降。ここからはしゃがみ硬直状態で、技は出せないがレバーガードが可能。そのままですこしずつ硬化が解けていき、いずれしゃがみ状態で動けるようになる。このあたりが受け身を読まれた場合二択をかけられてしまうポイントとなる。

ガード不能状態があるとはいえ、それはたったの1フレーム。タイミングを合わせてここに技を正確に重ねるのはほぼ不可能。ならばこのポイントにちょうど重なる、自動起き攻めを探してみるのも面白いテーマかもしれない。

受け身成立後の判定変化



受け身を取れないダウンの仕方

受け身を「取りにくい」理由は入力受け付け時間の短さによるところ。このほかに、絶対に受け身を「取れない」理由というのもある。

それは「受け身を取れないダウンの仕方」が多々あるためだ。遠くに吹っ飛ばしたり、回転しながらダウンする技などがそうで、これは逆説的に、受け身が取れるダウンの仕方を覚えてしまったほうが早い。

受け身を取れるのは「仰向け」が原則。これは打撃だけではなく投げ技にも当てはまる。どうしても受け身が取れないと思ったらダウン状態に注視してみよう。表中にあるようなダウンの仕方をしている可能性が高いぞ。これらの技はダメージが抜けるのも早いので、最速の横転や起き蹴りが出てしまう。そこをつけ狙われないように注意したい。


受け身後はちょうどしゃがみ状態。投げに来る相手には…、


立ち上がりアッパーで浮かしを狙おう。


たとえ背後から攻撃をくらっても…、


仰向けに着地するならば受け身は可能。


しかしこんな技はダウン形態が変わってしまうので受け身不可。

受け身を取れないダウン形態

ダウンの仕方	技例
たたきつけ	893・K、踵切り（空中コンボ）
吹っ飛ばし回転	崩拳、カウンター双掌破
うつぶせ	鰓斬り、背後からの打撃
きりもみ	吉光LK、サイドからの打撃
回転落ち（縦）	葉桜鉄騎、シャオユウ立ち上がりRK
回転落ち（横）	奈落払い、起き上がりLKなどの回転足払い系
バウンド	カベイリンニャ、カウンター瓢瓦

受け身が可能な投げ技







返し技の極意part.1

今回は基礎編。何を返せるかよりも、何で返せるかをまず知ってほしい。

担当：マディオヌ　トツ

鉄拳の返し技とは?

くどいようだが、最初に言っておこう。ここで言う返し技とは、相手の技をガードし、その硬化中に入れることが可能なこちらの技を指す。ポール、ニーナに代表される「当て身技」系のものではない。

さて、鉄拳というゲームにおいて、この返し技という存在はいまいち重要視されていない。なぜか?

一つは、それを入れる機会が少ないこと。つまり、ガード後あきらかに反撃可能な技が少ないのだ。

もう一つは、その返し技にとりたてて有効なもの、高威力であったり、ダウンが奪える技を採用できることが希だからである。

よって、分かっていても素直に返し技を入れず、有効な技で選択肢を迫ったほうが得策…。

しかし、見切りにくい技に対してはどうだろう?ガード後どうこうするより、できれば出してきてほしくないはずだ。そういうときに返し技を確実に入れ、相手の手を萎縮させる。そういった意識を持って使うようにしよう。

返せる技と返せない技

どの技をガードすれば返し技が入り、どの技をガードすれば入らないか。それについては、やはり個々の技別に覚えておくのが理想。とはいえ、いきなりそれらを詰め込むのは大変なので(僕も大変)、とりあえずここでは、パッと見で判断できる材料を提示しておきたい。

●ひるむ技

キングのエルボースマッシュ、893・K。ポールの瓢疾など。ガード後、強制的にひるまされてしまう技には返し技は入らない。たとえ、その技がどんなに硬直していてもだ。よって、ガードさえも極力しないほうがいいのだ。

どうしても回避困難な技もあるが、そういった技はたいしたイニシアチブはとれないはず。起き上がり技の前転クロスチョップやポールの浴びせ蹴りといったものは、その後の二択がきついので、出掛かりを潰すなり、すかすなりして、できるだけガードしないようにしよう。

●間合いが開く技

そう、鉄拳にはガード後間合いが離れてしまう技が唸るほどある。これらの返し方が「鉄拳の返し技を物語っている」と言っても過言ではない。

筆頭はポールの崩拳、ニーナの双掌破、といったところ。実際、これらには返し技が存在する。だが、前述したようにキャラによっては有効な技が返し技として使えないので、ガード後ダッシュして選択肢を迫ったほうがより「有効」というわけだ。

また、ここに挙げたような技はクリーンヒット設定(一定の距離間内では威力が上がる)になっていることが多く、その状態でないと返し技が入らないのが難点。

だが、そんな理屈を無視してでも返し技として出す価値のある技を持っているキャラは「性能が高い」と言い換えることもできるはず。決して侮るなかれ。

●目の前で硬化する技

リードジャブなども目の前で硬化しているが(当たり前か?)、ここで取り上げたいのは、ポールの落葉、仁の鬼殺し、キングのスピニングスマッシュといったもの。

これらの技のガード後は、はっきり言って理屈はいらない。間違いなく返し技を入れるようにしよう。

鬼殺しは投げ技こそ入りにくいが、打撃技ならよほど出の遅いものでない限り、何でも入るはず。

ただし、ロウのサマー各種もこの部類に入るが、しゃがみ状態で硬直するため、上段攻撃は絶対にダメ。必ず中段技か投げ技で返すようにしてほしい。

返し技の種類

では、どういった技がどういった状況での返し技に向いているか。説明していこう。

1、上段キック技系

主に立ちRK。心持ち前進してから出すのが賢いやり方だが、生のハイキックが出ずに特殊技が出てしまうキャラは注意しよう。

基本的に上段のキック技は出が早く、そしてリーチがある。よって、鉄拳界の主要中段「ガード後間合いが離れる」技に対応できるというわけだ。が、あくまでも上段なので、反応に自信のないときは使わないほうが無難。

2、立ち上がり技系

下段技をガードした後は当然のことながら、自キャラはしゃがみ状態でいる。よって、その後の返し技も、円滑に出せる立ち上がり技が最適。

大安定は立ち上がりRK、トースマッシュ。ダウンが奪えないのが欠点だが、硬直時間が短いのでヒット後技をつなぎやすい(ガードされても隙はなし)。

また、立ち上がりLKも使える場合がある。キャラ限定で



こういった技は、だいたい"嫌がらせ"と呼ばれます。



これぐらい離れても、ちゃんと返し技がある。



サマーをガード、硬直タップリ。じゃあ…。



こんなことしたらダメ。サマーには必ず投げか中段。



間合いが離れる技に対しては…、



上段キック系の技を返し技に使うのだ。



下段技をガードしたら、立ち上がりRKが定石だが…、



キャラによってはLKでもOK。こっちのほうが強力。

きみの想いはとどいている。だから伝えたい！
相思相愛一途で激しい愛情攻略！！

タイミングも多少シビアだが、ダウンも奪えて高威力。使えるキャラは覚えておこう（後述）。

3、投げ技

もちろん、投げ技も返し技に。が、何度も言うように、コマンド入力後1フレームでは成立しないので、打撃技よりも返し技としての性能が低い。その場で入力OKならいいが（落葉ガード後など）、ダッシュが必要な場合は1コマンドのものを使うのが実戦的（入力が⇘⇘なら可）。


その場入力でいいなら、こんな高威力なやつを入れたい。

4、アッパー技系

右斜め下（⇘）RPもしくは右斜め下（⇘）LPで出る小振りな中段技、だいたいのキャラはアッパー技が出るはずで、最も安全な返し技として使用できる。

ただ、右斜め下（⇘）LPはリーチがあるので、入れやすい分威力がない。浮かすことのできる（キャラにもよる）⇘RPはリーチがなく、これが入るなら「その場の投げ技」もたいてい入るはず。これは⇘RK（浮かし技の場合）にも言えることで、空中コンボの威力を考えて使い分けていこう。


間合いがそれほど開かない技なら…、


アッパー系が安全。浮くなら、なお良し！

ここからは各キャラの具体的な返し技と、その特徴を解説していこう。

風間 仁

三島家の生キックの性質は、1作目から他キャラと逆。よって返し技として使う場合は立ちLK。レバー前入れだと違う技（返し技にならない）が出るので、上段キック系の返し技はあまり使わないほうがいいかも。

対して、立ち上がり技は強い。立ち上がりRKなら、そのまま踵落としになって高威力。それに何と言っても、追い突きがちゃんと返し技になり、空中コンボが狙えるのがオイシイ。

2発つながれば鬼八門がアッパー系として優秀なものになるが、それに使った場合、絶対と言っていいほどつながることがない。⇘RPも浮かないので、これらはあまり考えなくてもいいだろう。


返し技に追い突きを入れられたら泣くね。

エディ・ゴルド

上段キック系は生の立ちRKを使う。レバーを前に入れると、特にゴルドは激しく技が変化するので注意。相手が暴れるようならマカコ・エンベ（⇦RK）を使っていくといいかも。

アッパー系、立ち上がり技共に特筆すべき点はない。共通のものを使おう。

このようにゴルドはたいした返し技がないので、相手の技のガード後は連携の起点と考えておくのが正解だ。

ファラン

立ち上がりLKが対下段の返し技になる選ばれたキャラ。一応、上段なのでできるだけ迅速に。

その他に共通のものしかないが、ゴルド同様やはり連携が重要なキャラだけに…。

リン・シャオユウ

シャオユウの上段キック系は、⇨LKの括面脚がリーチもあってベスト。

また、立ち上がり技はLKが使えることに加え、蕩肩（立ち上がりRP）が使えるのが大きい。

ただし、アッパー系は共通のもの。ま、でもこれだけ揃っていれば言うことなし。

ポール・フェニックス

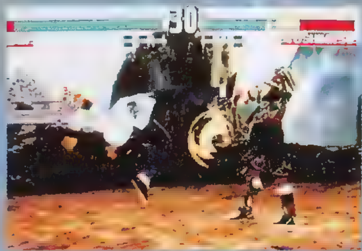
スタンダードなキャラだけに、特に気を付けておくことはない。

⇘RPで浮かすことのできる、数少ないキャラということだけは覚えておこう。

フォレスト・ロウ

ロウの上段キック、LKはサマーにつなぐことができるため実に強力。しかし、その分リーチがないため、他キャラの上段キック系よりも返せる技が限定されてくる。

立ち上がり技も、RKからサマーに持っていける（連続技ではない）し、⇘RPで浮かすことも可能。


状況は限られるがサマーもキツイ。問題はリーチ。

キング

キングは893・Kが、上段キック系の返し技として使えるのが心強い。威力は普通の立ちRKだが、ダウンが奪えるのが他キャラにはない特典。

また、立ち上がり技にもダイナマイトアッパーが使えてダウンが奪えるので、攻撃ターンのきっかけとして、この返し技が狙える状況を利用していこう。


893・Kはキングの特典。リーチも十分。

吉光

伝家の宝刀、バレリーナハイキック、そして浮かす⇘RPなのにステップイン（吉光のアッパだけリーチがある）のアッパー。この2技を主軸に、間合いを見て使い分けていけば、まず問題なし。また、立ち上がりLKも、対下段の返し技になる。


2から続いてステップイン。リーチが補える。

ニーナ・ウイリアムズ

立ち上がりLKを除けば、返し技に関してはポール並みの平凡さ。すべて基本のものでOK。

レイ・ウーロン

何と、このキャラはRK・LKどちらも返し技として使える上に、狼牙（RK・LKまで）までが上段キック系のものとして使用できる。

加えて、立ち上がり技にLK、そしてRPが使え空中コンボまで狙えるという素晴らしさ。

レイを使っている人は、これらの技をぜひ返し技として強く意識してほしい。


両足とも返し技に。狼牙も入力は少しシビアだが使えるぞ。

[illegible]ず抜けはRP

投げコンボを抜けよう・ニーナ編

基本的な抜けはRPでOK。
いろいろ押さずにひとつにしぼろう。

担当：がっちん

今回はニーナの投げコンボの投げ抜けを解説していこう。1ページしかスペースがないのでどんどん行くぞ。

掌握への対処

いちばん古い投げコンボであるが、もちろん軽視してはいけない。

まず、2段で終わる首刈十文固は無視してしまってもいいだろう。ちなみに、抜けるのにはパンチ同時押しだけど、使うほうも使うほうだが、抜けるほうも抜けるほうという感じ。

そして、初代鉄拳からある立逆脇固か鉄拳2で追加された腕挫腹固に派生する。

ここは、LPかRPで抜けるのだが、ダメージから言えば腕挫腹固なので、抜ける側にはRPをオススメしたい。

よって、掌握に対する簡単な対処法をまとめると、まず掌握を決められたらLPかRPにしぼって連打。それで抜けられなかったらそのままのパンチボタンかパンチ同時押しで対処。ここは2択になっているのでどちらかしかない。


掌握でつかんだのなら……


たいていは腕挫腹固に移行するはず。


ならばRPで抜けられる。

蟹挟みへの対処

蟹挟みは、前作の鉄拳2では抜けることができなかったので、決まれば非常に強力であった。ただ、そのためかどうかは定かではないが、入力にちょっとしたコツが必要で難しい投げコンボでもある。

だが、今回の鉄拳3では抜けることが可能だし、抜ける側も大ケガをせずに抜けることができる。

さてやり方だが、蟹挟みをくらった側はすぐにRPを連打。


蟹挟みでつかんだのなら……


前転腕十字固に派生するのはまず間違いないだろう。


その場合もRPでOK。

はっきり言って蟹挟みの対処はこれで終わり。問題は、蟹挟みであるかどうかということに気付くかに尽きる。

もし、ここでRPで抜けられなかった場合は、蟹挟み側の派生も前転腕十字固で終了なのでOKだ。ダメージも合計で50である。痛くないとは言わないが、これくらいならくれてあげよう。

ということで、蟹挟みに対してもRPで抜けることから始めればいい。

なお、飛びつきアキレス腱固からの派生はLPかパンチ同時押しの2択で抜けること。この場合は、RPで抜ける派生はない。

失脚への対処

最後はニーナの期待の投げコンボである失脚にいってみよう。

この投げコンボは、万歳固が立逆脇固の2つに派生する。立逆脇固は掌握からの投げコンボとまったく同じもので、抜けるボタンもLPと同じ。

だが、失脚を使ってきたのなら万歳固を狙ってくるに違いないと読んで、この投げコンボの抜けもRPをオススメしたい。

ということで、ここの場合も基本はRPで抜けることから始めるといい。そうすれば、いちばん威力の高い投げコンボは早い段階で脱出できる。

RPで抜けるのが吉？

さて、代表的なニーナの投げコンボは掌握、蟹挟み、失脚であるが、何で抜ければ効率が良さそうかわかっただろうか。そう、ほとんどがRPで対処しておけばOKである。

とりあえず、つかまれたらRPで抜けを試しておけば、最大ダメージである投げコンボが抜けられるのがいい。

そして、その逆の投げコンボに派生されたのであれば、今度はそのままRPかパンチ同時押しのどちらかで抜けると覚えておけばフォローも効くというもの。

このようにしぼっておけば、派生されたときにあわてなくていい。

しつこいようだが、つかまれたらRPで抜ける。それで抜けられなかったら、そのままRPかパンチ同時押しの2択。これだけ覚えておけばほとんどが抜けられるはずである。試してみてくれ。

当て身返し作る

最後は、ニーナだけに関係するわけではないが、当て身返しについてちょっと触れてみよう。

まずやり方は表のとおり。ただ、崩拳の当て身返しはポール同士のみ。

ほかに、キングのフランケンシュタイナーなど抜けられない技も存在する。

当て身返し(抜け)

左の手足を当て身された場合	➡●○
右の手足を当て身された場合	➡○●
崩拳当て身返しのみ	⬋○●

※キングのキック当て身は返すことができない


ポール同士のみ存在する崩拳当て身返し。

なるべく痛い目にあわないように…

投げコンボを抜けよう・キング編

キングの投げコンボはすべて食らうと負けは確実なので、なるべく早く投げ抜けをしたい。

担当：SHO

まず覚えることから始まる

投げコンボを投げ抜けするには、まずキングの投げコンボの種類を知らないとどうにもならない。

キングの投げコンボは大きくわけて4つあり、スタンディングアキレスホールドから始まるものと、アームブリーカーから始まるものと、ワンダフルメキシカンコンボと、ベルウッドスペシャルコンボの4つだ。

とにかく、この4つの投げコンボの始まりだけは覚えないとどうしようもないので、必ず覚えておこう。

実戦での抜けどころ

さて、これから投げ抜けについて説明していくが、ここで説明するものはどれも、コンボ始動投げの時点で抜けられなかったときの対処法なので覚えておいてほしい。

●スタンディングアキレスホールド

この投げコンボは3つの投げに分岐するため、非常にやっかいなコンボだ。しかもそのうちの1つはロメロスペシャルに派生するので何がなんでも抜けなければならない。

しかし、ロメロスペシャル自体は投げ抜けできないので、その前の投げであるインディアンデスロックの時点で抜けなくてはならない。よって、スタンディングアキレスホールドの投げをくらってしまったら、迷わずLP＋RPを連打しておこう。そうすれば最悪のロメロスペシャルはくらわないから。



スタンディングアキレスホールドのときはLP＋RP。

他の投げはS・T・Fとスコーピオンデスロックでどちらも痛い技だが、ロメロスペシャルをくらうよりはましだ。

●アームブリーカー

このコンボから始まる技で一番くらってはいけないのが、ローリングクレイドル。

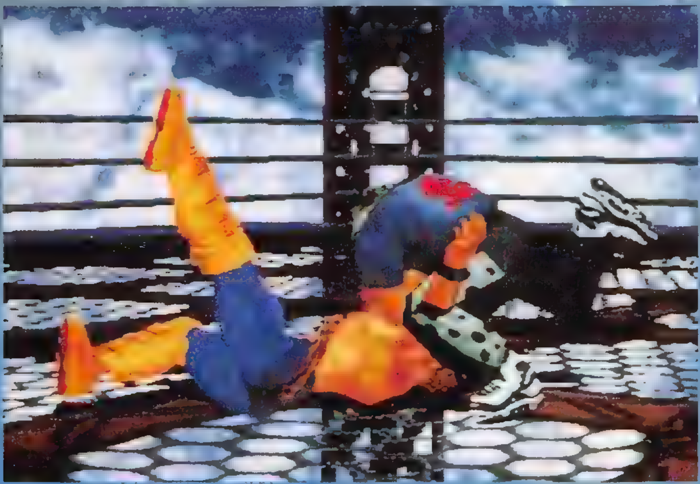
ローリングクレイドルを抜けるには、RPを連打すればいい。他の技も結構痛いが、ローリングクレイドルをくらったら、負けは確定だ。



アームブリーカーはRPで最悪は免れる。

●ワンダフルメキシカンコンボ

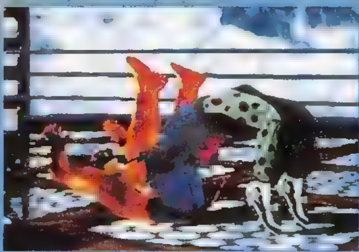
ワンダフルメキシカンコンボの場合、分岐があるが、とりあえずLPを連打するのが無難だ。また、LPで抜けなかった場合、あとはLPかRPの2択なのでどちらかにかけるしかない。



ワンダフルメキシカンコンボはLPでいいだろう。

●ベルウッドスペシャルコンボ

このコンボは3段目が勝負で、2段目の投げが終わった後にLPかRPの2択になる。一応痛いほうはLPで抜けられるのでLPがいいだろう。



ベルウッドスペシャルコンボはLPとRPの2択だ。

投げ抜け アルティメットタックル編

アルティメットタックル

アルティメットタックルを使えるキャラはポールとキングだけだが、この技は受けた直前とダウンしてからの2つの場所で抜けることができる。タックルをくらった時は、すぐにRPで抜ける。またダウンしたときには、LP＋RPで抜けることができるのだ。



タックルのときに抜けておきたい。

次にタックルをくらって、マウントポジションを取られた場合は、そこからのタックルパンチが全キャラあるが、このパンチを抜けることができる。タックルパンチは左右どちらからでも始動することができるので、投げ抜けも変わってくる。

相手がLPから始めた場合はRPで抜けられる。また、RPから始まった場合はLPで抜けることができるのだ。



タックルパンチは食らわずにしよう。

他に、タックルから、腕拉き十字固にくるキャラもいる。仁、ポール、ニーナ、キングの4キャラがそうだが、この技を抜けられるのは、この技を使うことのできる4キャラだけなのだ。他のキャラには腕拉ぎ十字固を抜けることはできない。キングだけ膝十字固があるのだが、ニーナとキングだけしか抜けることはできない。

さて抜け方だが、腕拉ぎ十字固はLP＋RPを押したあと、RPを4回押す。

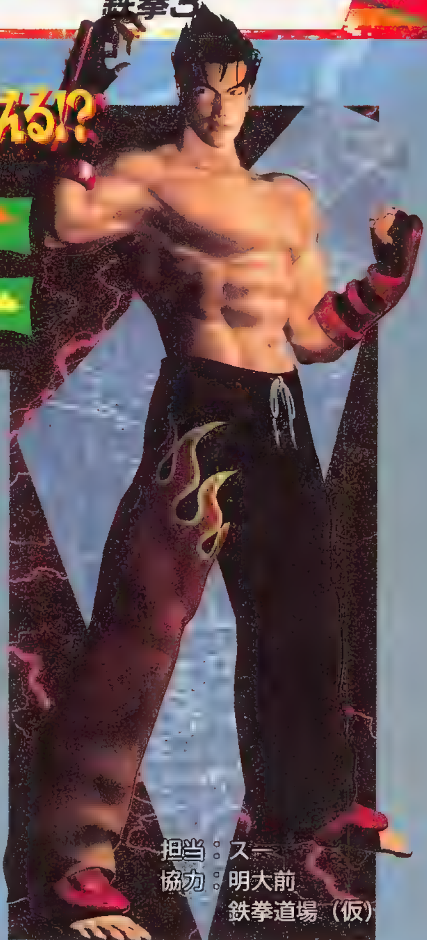
膝十字固はLP＋RPを押したあと、LPを4回押す。

アルティメットタックルは、できるだけタックルの時点で抜けておきたいが、タックルをくらったら、タックルパンチだけは抜けておきたいところだ。

風神ステップの使用頻度が増える!?

風間 仁

入力を一つ増やすだけで風神ステップの効果が高まった!!



担当：スー
協力：明大前
鉄拳道場（仮）

従来風神ステップから派生する攻撃は、例えば風神拳、奈落払い、投げ、タイミングを遅らせてからの追い突きなどがあげられる。

しかし風神拳は判定が強いが上段でヒットしにくい。奈落払いは下段だがガードされると確実に反撃をくらってしまう。投げは相手が見ていてくれないと決まりにくく布石が重要。遅らせてからの追い突きはその名の通り発生が遅く、相手の攻撃に潰されやすい。と、それぞれ欠点を持っていた。



今回のテーマ、風神ステップ。ここから、



レバー➡で胴抜きが発生。多少出が遅いので注意。



レバー➡で追い突きが発生。入力はかなり難しい。

この中で一つ足りないものがある。そう、中段の打撃だ。これがないために風神ステップがいま一つ相手の脅威となり得ていない。だが風神ステップを入力後、コマンドを一つ追加するだけで強力な中段が発生することが判明した。

それは風神ステップ入力後、➡と同時にRPを押すことにより胴抜きが発生するのだ。これは判定は強いのだが、出るまでがほんの少しだけ遅いだけで、ガードされても反撃を受けない点が評価できる。がイマイチ頼りない。

もう一つは風神ステップ入力後、レバーを⬅に入れ微妙にタイミングを遅らせてRPを押すことで追い突きが発生するのだ!!これは以前紹介した風神ステップ後⇩⇦⇨からの追い突きよりも格段に発生が速いので、前作から三島一門を使用していた人はあの強かった風神拳を思い出すだろう。入力タイミングはかなり難しいが、それほどこの追い突きは強力なので修練にかなりの時間を費やすであろうが必ず会得してほしい。

最後に風神ステップ中にレバーを⇧に入力することで、小ジャンプができる。これを利用してかなり早めにLKを押すと空斬脚を出すことができる。コマンド入力の空斬脚だと相手との間合いがある程度離れていないと出せないが、こちらは密着から出すことができる。



風神ステップから、レバー⇧でこのように小ジャンプする。



見事に、相手の下段攻撃をかわしているぞ。使える!!

この空斬脚により相手の下段をかわしつつ攻撃ができ、なおかつガードされても相手はよろけるので闘いを有利に進められる。

これらの修業の成果により、風神ステップの能力はかなりアップしたと思う。今まで風神ステップを見たら、すぐしゃがみガードで安定している相手に怒りの中段攻撃をたたき込んでやろう!!

またまたいくぜ!! 空中コンボ

・風神拳→大ジャンプRK→羅刹門・壱

この空中コンボはかなり難度が高い。ダメージもそこそこだが、見た目で勝負!!



風神拳で浮かせたら、



大ジャンプRK。ボタンを押すタイミングに注意!!



そこから羅刹門・壱。特にニーナに入りやすい。

・魔人拳（カウンターヒット）紫雲二段蹴り・白鷺遊舞3段目→胴抜き

以前、雷神拳中段脚を紹介したが、こちらのほうが大安定。すべて入るとかなりのダメージを奪います。タイミングも特に難しくはありません。



魔神拳がカウンターにヒット!!ここから



紫雲二段脚を⬇RK+LK連打で叩き込んで、



いつものように白鷺遊舞3段止め、胴抜きフィニッシュ。

きみの想いはとどいている。だから伝えたい!

相思相愛一途で激しい愛情攻略!!

ゴルドは中・下段に派生する連携攻撃をメインに攻めるキャラであるため、多少距離を取った闘い方が有効といえる。しかし必ずしもそういった間合いで闘えるわけではないので、ここで状況別にポイントを絞った攻略をお届けしよう。

近距離戦における攻撃と防御

ゴルドは攻撃判定の発生が遅い固有技が多いため、どうしても近距離戦では苦しい闘いを強いられてしまう。細かい技の応酬となった場合は、発生が早い技を優先的に用いて対応していこう。こういった状況ではLPや下LPといった基本技で相手の攻撃を固有技に連携させていくといった戦法が有効だ。

さてLPを起点とした連携としてはLP↓コトヴェラダ（⇧RP）が非常に有効だ。コトヴェラダは肘系の打撃攻撃であるため当て身技で返されることがなく、またヒットすれば確実にダウンを奪えるからである。コトヴェラダがヒットした後はすかさずカベイリンニャ（⇨➡LK RK同時押し）で追い打ちを狙うか（ただし相



コトヴェラダには当て身されないといったメリットがある。

手が急いで起き上がればかわされる危険がある）、相手の起き上がりを攻めるといった展開にもっていこう。

またコトヴェラダ以外にLP↓デコーパソ（⇧RK）といった連携もおすすめ。デコーパソは上段攻撃だが、相手の上段判定の攻撃を避けながら反撃できるので、安易に手を出してくる相手に対してはなかなか効果的である。

では下LPからの連携を考えてみることにしよう。ゴルドにとっても定石どおりの連携、下LP↓メイオシュタール（立ち上がり途中RK）は有効だが、場合によっては下LP↓サベサダス（しゃがみ状態LP RP同時押し）に切り替えてみてもいいだろう。サベサダスは当て身不可、上段系の攻撃をスカすといった性質をもっているので、相手の行動を読んだうえで使い分けていきたいところだ。



LPをガードされた後に相手が上段攻撃を出してくるようならば…、



デコーパソでスカしつつ攻めることができる。

2択の場面における選択

相手の攻撃をガードした後、返し技を決めることができる場合は問題ないが、それができない場合や返し技よりも大きなダメージを相手に与えたいならば、2択攻撃で攻めることが基本。ここで2択に適したゴルドの固有技をピックアップしていこう。

まず2択の基本といえばコトヴェラダと投げだ。しかしコトヴェラダでは相手を浮かせることができないので、空中コンボを狙う場合はビリバ（⇧LK RK同時押し）を選択しよう。ただし相手の硬化時間によっては、手堅くコトヴェラダでダウンを奪ったほうが良いこともあるので注意すること。

さて中段打撃に対をなす選択肢としては、コマンド投げのヴィラール（⇦⇧⇩⇧⇨LP RP同時押し）か下段攻撃のトロッカ・エ・ピィアオ・バイア（LK・RK・LK・RK）が有効だ。後者をガードされた場合はバイアに派生させずに座り（LK・RK）で止めてもいいだろう。



返し技が確定する場面で…、



あえてトロッカ・エ・ピィアオ・バイアを狙ってみるのもいい。

ビリバからの空中コンボ

ビリバで相手を浮かせることができたならば、すかさず空中コンボを決めたいところ。まずは一定のダメージを確実にゲットできる空中コンボについて説明していこう。

●ビリバ↓ワンツーパンチ（LP・RP）↓ワンツーパンチ

●ビリバ↓ワンツーパンチ↓ベンリン（⇦LK）

さてビリバで相手を浮かせた場合は、コンビナソ・マカコ・エンペ（⇦RK・RK・LK RK同時押し）のような強力な追い打ち技をダイレクトにヒットさせることはできないので、どうしても地味な技でコンボを構成することになる。しかしバウンドを利用すれば、ある程見栄えのいいコンボを成立させることもできるぞ。さっそく紹介していこう。

●ビリバ↓LP↓バイア・サベサダス（⇧LK・RK・LP RP同時押し）

ビリバから、追い打ちが確定するのはLPまで。バイア・サベサダスは受け身を取られると回避されるが、1段めがヒットすればすべてつながるようになっているぞ。



ビリバで相手を浮かせたらLPで追い打ちして…、



着地にバイア・サベサダスを重ねる。



相手に受け身を取られなければ、サベサダスまでつながる。

担当：GYU



エディ ゴルド

つかみどころのないキャラだが、最低限押さえたいポイントはあるぞ。

ノスティラ・エ・シバタの和訳が知りたい…

お得な情報盛り沢山かな？

ファラン

闘いの流れには「ここが強い」という部分が必ずある。その数々を今回は紹介していこう。



担当：キャサ夫

基本スタイル、それは左構えの素早いパンチから流れ（間合い）を掴み、蹴り技へと派生していく。ここらがファランの面白いところだ。

基本的に構えが左と右の2種類あり、さらに特殊な構えでフラミンゴというスタイルもある。で、これらの構えというのは、好きなときに自由に変化させていくことが可能なのだ。

代表的なものを挙げると、左構えならレフトキックコンボ。3発目から右足の蹴り技に移行することができ、そこで止めるとライトフラミンゴへ…。そこからさらにRKを押せば、右構えの状態にすることができる。ここからあらかじめ考えてある攻撃連携を出していくのだ。

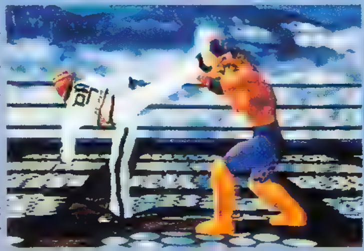
今回はこのように複雑で、さらに割り込まれづらい強い攻撃連携、固有技を部分別で説明していこう。

間合いさえあれば右掛け蹴り

中間、または近距離ではパンチなどからの派生もいいが、ここでは右掛け蹴りを見逃せない。

この技を出すと、ライトフラミンゴに派生し、多段の攻撃連携とはいかないが、確実に二択を仕掛けることができるのだ。

1つは下段のレフトスイープ。これと中段のサイドキックで二択になっているわけだ。右掛け蹴りからのライトフラミンゴは、10連などの技はすんなり出すことができず大抵潰されてしまうが、レフトスイープ、サイドキックは下パンチ以外割り込まれることなく、10連コンボ並みの早さで出すことができるのだ。



右掛け蹴りでライトフラミンゴになり…、



で、ちょっと間をあけてサイドキック。カウンターヒットでガード不能確定だ!!

これでとりあえずこの場面は2択を仕掛ける。この利点は、レフトスイープならダウンを奪うことができ、下パンチ以外割り込まれない。

それとは異なり、サイドキックは下パンチなどで割り込もうとすると、カウンターヒットして相手は崩れる。で、ここにガード不能のヒールエクスプロージョンを決めて、ゲージ半分を奪取だ。

なお、サイドキックの場合はちょっと遅らせたコマンド入力でないと、右中段蹴りになってしまい、カウンターヒットしても崩れないので注意点として覚えておこう。

有効な使い方をしよう下段さばき

相手の下段攻撃ならなんでもさばくことができる「下段さばき（⇩or⇙ RP RK同時押し）」。パンチとキックでさばいたあとの相手の硬化時間が異なり、キックのほうがひるんでいる時間が長い。

この下段さばき、どのような場面で使っていけば価値が出るのか？ 拳を交えている真っ最中に使っても、それはバクチに過ぎない。

正しい使い方は、特に相手の10連コンボをガードしているときだ。10連コンボには必ず蹴り技による下段技が組み込まれており、そこは大抵反撃ポイント（下パンチなどで割り込む）となっている。ここであえて技で割り込まず、それをさばいてしまうのだ。



下段さばきの使い所は10連ガード時。ここっきゃないね。

で、ファランの下段さばき後、落ち着いてLK、RKと入力すればエアファングが確実にヒットし、ゲージ半分のダメージを与えることができるわけ。一応、ライジングブレードも確定してはいるが、コマンド入力、タイミングともに難しく、決めづらい。だからエアファングをお薦めする。

なお、これは蹴り技をさばいたときのみの説明で、パンチ系の技の場合は決まらないので注意。パンチのときはトーキックまたはアッパーなど、基本的な二択攻めをするといいだろう。

レフトキックコンボがファランの主体!!

左構えから出すことができるレフトキックコンボ。この技はいろいろ選択して派生することができ、3発目に下段のローキック、または右掛け蹴りでライトフラミンゴへ移行することができるし、4発目に右掛け蹴りを出してライトフラミンゴにすることもできる。右掛け蹴りから右中段蹴りを出すと、そのまま右構えになるといった最大5連続の蹴り技になる。

で、この技のなにが強いのかを説明すると、多段攻撃とその技判定が挙がる。3発目にローキックを出した場合、技判定が上段から流れ、中、下、上、中段となり、割り込まれる部分というのは4発目の上段右掛け蹴りをしゃがんでスカした場合のみ。しかも割り込める技というのが下パンチ、レフトアッパーまたはトーキックと、そんなにくらっても痛くはない技になる。

これはレフトキックコンボの出し切り説明。基本的にこれで相手を上下に振って動きを封印し、それからフラミンゴの攻撃連携に移っていく形になる。



レフトキックコンボの3発目ローキック。ここで止めれば安全だけど…。

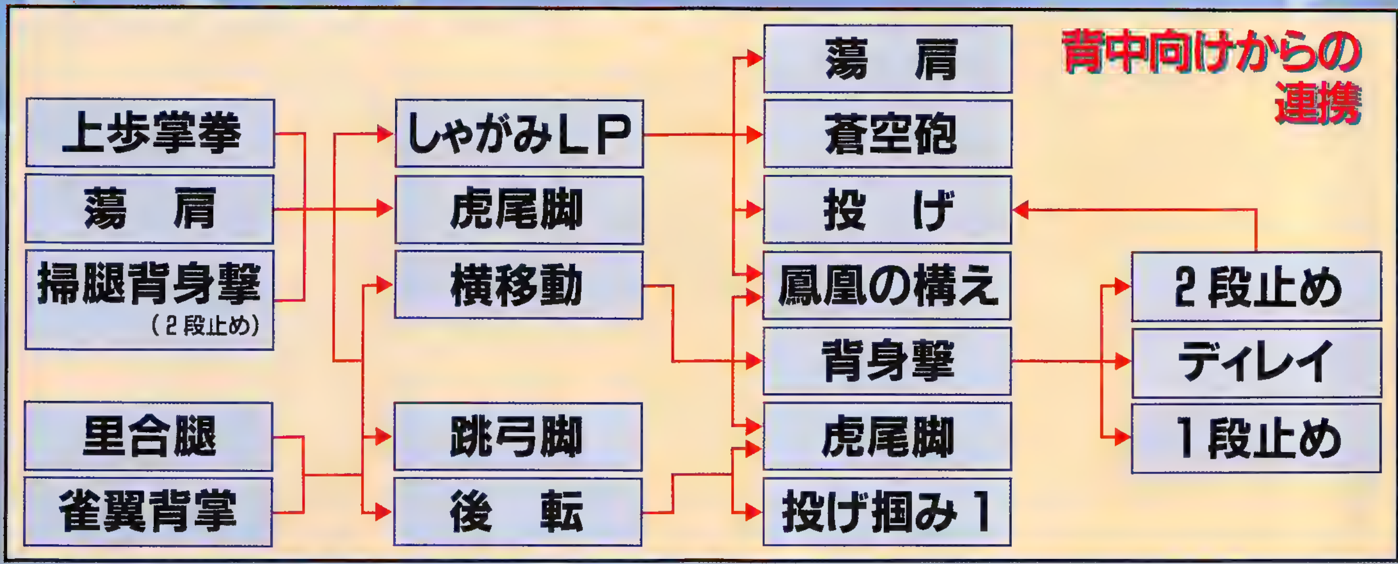


右掛け蹴りを出して、さらに攻めの幅を広めてみては…。

ちなみにここでフラミンゴ攻撃連携の説明をすると、ここのフラミンゴは右構えで、状況も右掛け蹴りからといった先ほどの通常時からの右掛け蹴りとほとんど変わらない。しかし、ここでは先ほどの二択説明の行動はできるものの、10連コンボ並みの流れでは技を出すことができず、下段のスイープなんかは簡単にアッパーなどで潰されてしまう。

が、右掛け蹴りからのサイドキックは通常時と同様でカウンターヒットだと相手は崩れ、ガード不能技が決まる。ここは下段または10連に派生するのもいいが、まずサイドキックで相手の動きを止め、それから別の行動に移っていくといいだろう。

背中向けからの連携



リン・シャオユウ

背中向け2択でいけ!

背中向けからの攻撃も使い方次第でかなりいけるぞ!!

担当：伊勢猫



シャオユウといえば「鳳凰の構え」と「背中向け」の2本柱は、絶対にはずすことのできない要素。そこで今回は、前号でフォローすることのできなかった、シャオユウならではの「背中向け状態からの連携」についてくわしく説明していくわけだが、まずはその前に特殊な背中向けの性質を簡単に説明しておこう。

特殊な背中向け

シャオユウの場合、背中向けから様々な固有技を繰り出せるだけではなく、部分的にほかのキャラとは違っている点がある。まずひとつめとして挙げられるのは、背中向け状態でダッシュをすることができること。まあ、実際には背中を向けている方向へとダッシュしているので、バックダッシュをしているといえなくもない。そして、もうひとつとしては相手に背中を向けた状態のまま、横移動をすることができるのがそれ。

当然、相手に背を向けている状態ではガードをすることができないので、背中向けの間は必然的に横移動を多用していく機会も多くなるといったわけだ。


相手に背を向けていてもダッシュと横移動ができる。

背中向けからの連携

背中向けといっているからには、相手に背中を向けなければまずは始まらない。基本的にシャオユウを背中向け状態にすためには特殊動作にある「背を向ける」を使って背を向けるか、攻撃後に背中向け状態になる固有技を使っていけばいい。これらの攻撃後、相手に背中を向ける固有技の中でも特に使えるのは、上のフローチャートに挙げている5つがそれにあたる。

これらの攻撃で相手に背中を向けた後、こちらが有利なのは攻撃がヒットした場合のみで、基本的に攻撃をガードされてしまうと背中向け状態からの攻撃は出が遅いために、相手のアッパーなどで連携に割り込まれてしまう…。

そこで、こちらの攻撃に割り込みをかけてくる相手に対しては、攻撃判定発生の早いしゃがみ振り向きLPでアッパーなどの割り込みを止め、さらにそこから投げと中段攻撃で2択をしかけていく。また、この時に相手がしゃがみガードをしたり、しゃがみLPで連携に割り込んでくるようなら攻撃をすかしてからの虎尾脚や背中向け直後の後転~跳弓脚を決めることもできる。

首尾良くしゃがみLPがヒットした場合はこちらが相手よりも先に動けるので、ダッシュ投げと立ち上がり中段攻撃でやはり2択攻撃を狙える。

また、掃腿背身撃と背身撃は上・上・中の部分が強制ガードになっているので、1度ガードさせてしまえばディレイ虎尾脚と投げで2択になる。


横移動が安定。間合いが近ければ投げ掴みも狙っていこう!


背中向け技を相手にガードされてしまった場合は…、


虎尾脚部分にディレイをかけて、投げとで2択を狙っていく。

新技も使ってみよう

ポール フェニックス

今回は新技を中心に、前回紹介しきれなかった細かい部分をつついていこう。



担当：C・LAN

裏疾風の真の姿

裏疾風は上段攻撃だが、技の出かかりモーションは非常に姿勢が低い。アッパーなども立ちPなどの下を潜る性質があるが、裏疾風はタイミングさえ合えば、立ちPや中段蹴りはおろか、下Pにさえも潜る込むことができる。正確には潜るというよりも、判定の関係でそう見えるだけかもしれないが、相手が手を出すと分かっている状況ならば、高確率でカウンターが取れる。

カウンターヒット後はレバー前入れで回復されてしまうが、前回お伝えしたとおり、回復後にレバーを入れ直さなくてはならない。そのためその後の技まできちんとガードするのは難しいし、たとえ回復できても右飛天脚と落葉の二択に持ち込める。回復できるという点はこの際あまり問題にはならない。

ガードされても確定する反撃技はないので、自信を持って繰り出そう。ただしあくまで上段攻撃だということを忘れないように。読まれるとかなりピンチなので、あまりしつこくならない程度に。出すタイミングの目安としては、少し早めの返し技、くらいに認識しておこう。



裏疾風モーションの判定は極低。狙いはもちろんカウンテル。

ヒット後のオイシサを活用したい鉞打ち

鉞打ちは出るまでが遅く、対戦中に出すべき局面が意外に見つからない。空振りに終わるか、出る前に潰されてしまうことがほとんどだろう。

しかし鉞打ちは攻撃力が32と崩拳とほぼ同じで、硬化時間も短く、たとえガードされてもこちらが先に動けるのだ。

このようなメリットを生かして、例えば相手の起き蹴りをすかした後とか、先の裏疾風カウンターの後など、狙える状況にはできるだけ狙っていきたい。32ものダメージを与えた上、さらに2択を迫れるという願ってもない至福の瞬間が訪れる…。カウンターヒット時は相手がダウンしてしまうが、まあそれはそれで構わないだろう。



鉞打ちはダメージも高く、その後もポール有利。チャンスを見逃すな。

空振りは怖いが、相手の起き上がりに合わせてみるのも一つの手だ。

崩拳後のステップは間合いをよく見てね

鉄拳3では相手が地上にいれば、崩拳はいかなる当て方をしても相手を遠くへ吹っ飛ばすことができる。そこに走り込んでいけば踏みつけたり、無敵タックルになったり、もしくはアルティメットタックルで押し倒したり…。相手の行動によってポールのアクションも変わるのだが、実は相手の状態によってはその場の起き蹴りで返されてしまうのだ。この違いは一体どこから生まれるのか?

重要なのは距離である。無敵タックル発生までにはある程度走らなくてはならない。結論からいうと、無敵タックルが出るだけの距離がないときに返されてしまうということだ。

崩拳がカウンターヒットすると、相手はより遠くへ吹っ飛んでうつ伏せに倒れる。このときは走り込んでも大丈夫。

ではカウンターじゃない場合はどうか。相手は仰向けに倒れるのだが、反撃を受けてしまうのは基本的にこのとき。ただし崩拳の先端をヒットさせた場合は間合いが少し離れ、無敵タックルになる。

崩拳で吹っ飛ばしたからといって毎回走るのは危険。ヒット状況を素早く判断して、無敵タックルが出ないようならぴたりと止まって起き攻めに転じよう。



崩拳ヒット後に走り込んでも…、



起き蹴りで返される。カウンターか先端ヒット以外はダメなのだ。

間合いが遠いときは2択よりダッシュ三宝龍

間合いが遠く、かつこちらが先に動けるときは、崩拳ステップからの2択（崩拳or落葉）が有効だが、これが円滑に出せない場合がある。具体的にはポールがしゃがみ状態のときだ。

先ほどの鉞打ちを当てた後もそうだが、間合いが少し遠く、かつ崩拳ステップがすぐに出せない状況が意外にあるものだ。

こんなときに役立つのが三宝龍の一段止めだ。要はリーチの長い飛天脚と考えてもらえばいい。落葉は届くが右飛天脚は空振りする…そんな間合いでこの三宝龍の一段止めは非常に役立つ。ヒットしたらもちろんその後、空中の相手を拾えるので、間合いが遠くても浮かしが狙える（ちなみに左飛天脚は、ノーマルヒットでも拾うことは可能）。

基本的な闘い方は単純にして明快、さらに前作を踏襲しているとあって、新技中心の小ネタ集感がありましたが、基本は重要だ。ではまた次号。



三宝龍１発は、いうなればリーチの長い浮かせ技。中間距離から飛んでけ〜。

ショック!! ドラゴンナックルコンボ確定じゃなかったのね!

ちょっとした技をガードしたとき、返し技として決めることができたドラゴンナックルコンボ。上、中、上段に繰り出すパンチが全弾ヒットし、確実にダウンを奪うことができた。ロウにとっては、主力になる技の一つ。しかし、時間が経つにつれ、その事実が今…。

カウンターヒットなどすると確実に3発の攻撃がヒットし、途中でガードすることは不可能。つまり、1発目の攻撃が当たれば全弾確定していることになる。が、この定義を覆すことが…。

1発目がヒットした場合、どうしてもガードしたいがため、レバーを後ろへ入力する。これだと全弾ヒット。しかし、1発目ヒット後にレバーを下に入れ、しゃがもうとすると2発目は中段なので当たるものの、3発目の攻撃がスカってしまうのだ。ありえなそうで、あってしまうこの事実。

この理由は、単純に説明するとガードする時間よりも、しゃがむ行動のほうが早いためになる。


カウンターヒットでも、しゃがんでいると当たらないなんて…（悲）。

これを知ったものと対戦すると、強さが半減されるだろう。要注意だ。

なお、この対処法はない。最後まで出し切るとアッパーで浮かされ、2発止めでもアッパーを狙われていると、それをガードするしかない。

下段をさばいたら確実にお得かな!?

10連コンボはもちろん、起き上がり下段蹴りなどなんでもさばくことができてしまう「下段さばき」。使い方はいろいろだが、必ず下段技がくるというときに用いると効果的。

基本的に下段技をさばいたあとは、いずれも何フレームかの硬化時間が相手に生じ、絶対的有利な立場に置かれることをまず覚えておいてほしい。

つぎに、相手に生じる硬化時間だが、これはパンチかキックでその硬化時間が異なる。ちなみに、この硬化時間は相手の攻撃力に比例しているので、キックをさばいたあとのほうがより有利な立場に置かれる。


下段さばきが成功したら、レバーを右上に入れてRK連打。


するとサマーが確定！ダブルで確定だ!!

さて、下段さばきを実際に活用し成功した場合、なにをすればいいのか?これを紹介しよう。

さばきはロウだけでなく、ほかのキャラクターも持っている。だが、さばき後の攻撃は恐らくロウが最も優れているだろう。操作も簡単で、実際に相手の下段技をさばいたら、レバーを相手方向上に入力してRKを連打。これでサマーが出て、確実にヒットする。

ということは、そのあとに続けてLKを入力すると連続でサマーが出て、さばき後はダブルサマーが確定するとわかるだろう。

これがロウの下段さばきの有効活用だ。

スライディングって出しづらいよ～(涙)

2つある下段攻撃の一つ、それがスライディング。ドラゴンテイルとは性質が異なり、しゃがんだ状態からでないと出すことができない。が、リーチは長く、ヒットしたらダウンを奪い、そのままLK連打で起き上がり蹴りが追い打ちとして必ず決まる強い技だ。

この強い技を自由に出すことができない読者が最近多く見られる。なぜ技が出ない?この理由は2つ…。

1、キャラがしゃがんでいない

2、コマンド入力が正確でない

この2つが挙がる。確かにスライディングは、要練習でやっと出すことができるような技の一つで、癖が強い。というわけで、ここでは確実に出せるよう説明しよう。

スライディングの一番の特徴、それはコマンド入力をした際に、必ずキャラがしゃがんだ状態で前にダッシュする。要はこれがスライディング成功モーション。

このモーション中にLKを押せば、絶対に技を出すことができるのだ。スライディングが出ない人は、このモーション自体失敗している。


このしゃがみステップモーションがスライディング成功の瞬間！重要!!

基本的にコマンドは、常にレバーは下の要素に入っていること。その上で、右下→下→右下へ入力。この練習をすると、簡単に出すことができるはずだ。

浮けば天国!!(ダブルサマーもあり!)

ハイキックライトサマー、シットストレートレフトサマー、ドラゴンストーム、ライジングトーキック（小ジャンプRK）、右アッパーと相手を浮かすのに実用的な技は、これら全部で5つ。

これらの技が決まったとき、次に行う行動が空中コンボだ。ここでは、お薦め空中コンボを紹介していこう。

●ハイキックライトサマー→トーキック→ドラゴンラッシュ

空中コンボ系では一番ダメージを与えることができるものとなる。すべてが先行入力気味で行うため、これといった難しい点はない。なお、2発目のトーキックの部分は、ライトサマー後しゃがみ状態となるので、RK連打で勝手にトーキックが出るようにできている。

●シットストレートレフトサマー→左アッパー→ダブルサマー

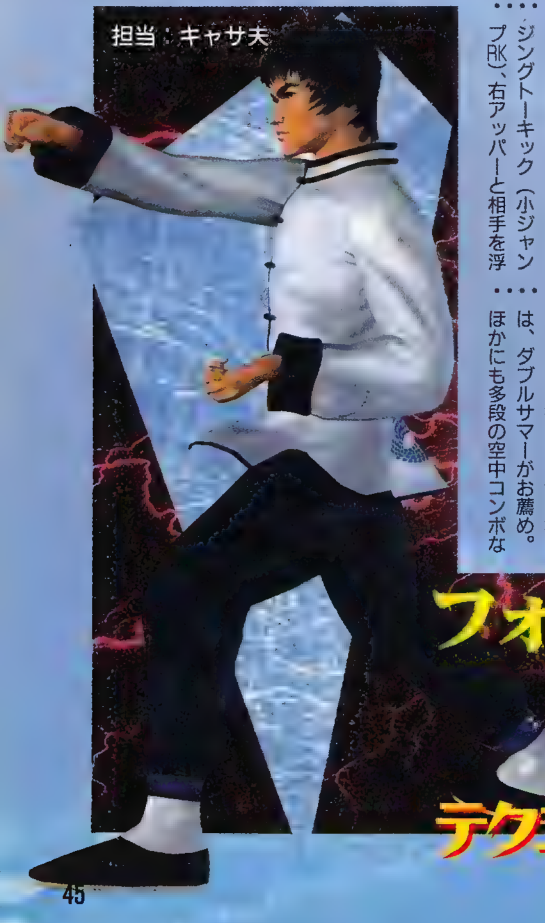
体力ゲージの半分を奪うことができる空中コンボ。シットストレートレフトサマー後はいろいろとあるが、これがお薦め。注意点としては、ダブルサマーの入力が両K同時押しではなく、レバー⇗RK、LKというのを忘れずに。

●ドラゴンストームorライジングトーキックor右アッパー→ダブルサマー

これらの技で浮かせた場合は、ダブルサマーがお薦め。ほかにも多段の空中コンボなどあるが、数が増えるにつれダメージ補正がかかりたいしたダメージを与えられない。ダブルサマーなら3ヒットコンボだが、ゲージ3分の1を奪取。

なお、これもまたダブルサマー入力が両Kでないものを使用するので注意。

次号では、このへんのことをさらに詳しく追求するつもりだから期待して待っていてくれ。



担当：キャサ夫

フォレスト ロウ テクニック重視!?

個々の固有技が強いロウ。正しい使い方を学べば、さらにお得。

投げコンボには派生がある キング

強力な投げコンボには、派生する投げ技があるので紹介しよう。



どのルートがいいのか?

投げコンボは、すべてが決まれば非常に強力なのだが、途中で投げ抜けされてしまったら威力は半減だ。

しかも、キングの投げコンボである、ワンダフルメキシカンコンボ、ベルウッドスペシャルコンボ、キャノンボールバスター始動コンボの3つすべてが、LPを連打しているだけで、途中で止まってしまうのだ。

しかし、このすべての投げコンボには途中で分岐することができるのだ。

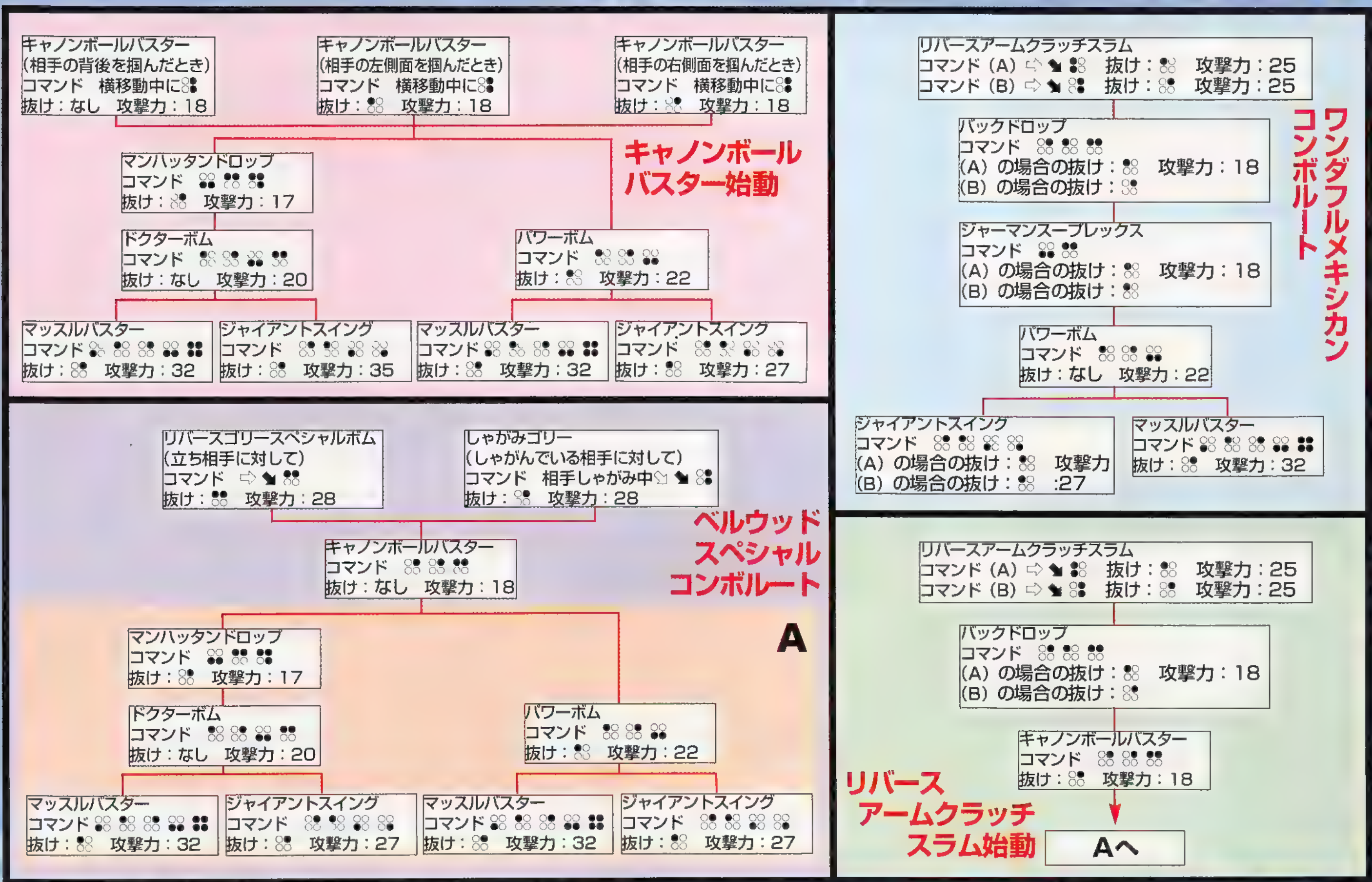
今までの技表では、すべてのコンボが3段目で止められてしまうことが多かった。ワンダフルメキシカンコンボの場合は、ジャーマンスープレックスの前。ベルウッドスペシャルコンボの場合はマンハッタンドロップの前。キャノンボールバスター始動コンボの場合は2段目のマンハッタンドロップの前。それぞれ、ジャーマンスープレックスとマンハッタンドロップの前で止められてきたが、ここで分岐が存在するのだ。詳しくは、下の表を見てもらえばわかるのだが、ワンダフルメキシカンコンボの場合は、バックドロップの次に、ジャーマンスープレックスとキャノンボールバスターに分岐することができるようになり、ベルウッドスペシャルコンボの場合は、キャノンボールバスターの後に、マンハッタンドロップとパワーボムに分岐が可能。キャノンボールバスター始動コンボの場合はベルウッドスペシャルコンボ同様、キャノンボールバスターの後に分岐があるのだ。

これにより、投げ抜けする相手はLPかRPの2択を迫られるので、コンボを決める確率が確実にアップしたと言えるだろう。

実戦的に考えても、ベルウッドスペシャルコンボが非常に決まりやすいので、このコンボの分岐を考えるのが一番いい。

このコンボの場合、やはりキャノンボールバスターの後に、マンハッタンドロップとパワーボムの2択をかけるのがオススメ。しかし、パワーボムに分岐したときには、コンボの段数が減ってしまう。通常ベルウッドスペシャルコンボの場合、5回投げ技を決めるのに対して、分岐すると4回目の投げがフィニッシュとなる。しかし、投げ抜けをされるよりもよっぽどましなので、LPでしか投げ抜けを知らない相手には、どんどん分岐させて翻弄してやろう。


ここまでつなげられれば本望。



吉光 華厳にこだわる

華厳への布石と空中コンボをもう一度フォロー。

担当 がっちん

今回の吉光の対戦攻略は、細かいテクニックやお得な連携、あと空中コンボも紹介していこう。

華厳の[illegible]

吉光の有効なガード不能技に華厳があるが、出せる条件が少々厳しく、しゃがみ状態からでないといけないというのがある。


華厳は強力な技だがしゃがむ仕込みが必要。

そこで、多少工夫しつつ相手が華厳に当たりやすい状況を作っていこう。

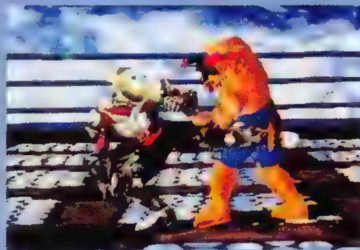
まずはPDKコンボからの華厳。簡単にしゃがみ状態に持っていけるので誰でも簡単に思いつく連携だが、意外に有効なのでもっと多用しても構わない。

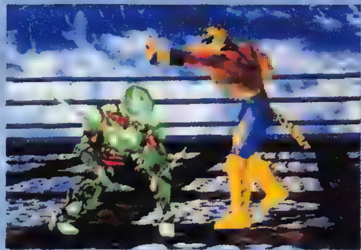
とくに、PDKコンボ系を受けた後というのは、なぜが反撃に転じたくなる。これは、ほかのキャラでも良く使われ、PDKコンボから当たりの強い技に派生するのは基本的な連携。

このときの当たりの強い技というのはカウンターが取れることが多いので、技の硬直の大きさは気にする必要はない。

よって、吉光も華厳を出して勝負をかける。相手が立ちパンチで反撃しようとすれば理想的な展開となり、下パンチで止めようとしても相手の下パンチは届かず、こちらの華厳は間合いの中。

ほかに、立ちガードされても届くし、しゃがみガードされてもガード不能技なので問題はない。


PDKコンボが相手にヒットしたのなら…、


華厳が有効。相手にもよるがかなり決まりやすい。


とうぜんガードも突き破っていく。

たまに、立ちガードでそのままズリズリと後ろに退がる行動だけでかわされることがあるが、このようなかわされ方のときは、相手は得てして立ちガードに徹しているときで、反撃のタイミングが遅れるもの。

いちおう、完璧に読まれてバックステップでかわされない限りは大丈夫だ。もちろん、この連携は読まれるまで使っていって構わない。

凝った弾割りからの華厳

もうひとつは弾割りからの華厳も紹介しておこう。正確には弾割りからではなく、弾割り1段止めからの華厳になる。弾割りの1段止めというのは、じつはしゃがみ状態になっているのを知っていただろうか。


弾割りと見せかけて、まさかの1段止め。


ここからは華厳がスムースに出せる。

よって、そこからコマンドを入れるだけで簡単に華厳が出せる。

まあ、弾割りだけでも2段目はガード不能なので、そこまで凝った連携を使わなくても…という感じもするが、2段目を横移動で簡単にかわしてくるプレイヤーもいるので、それのさらなる対応策といったところ。

ただ、これも横移動する方向によっては華厳をかわされてしまう。

例えば、1P側から弾割り1段止め→華厳と出す。そこを奥の横移動でかわされると華厳は当たらない。もちろん、2P側なら手前への移動となる。

こうなったら相手が上と思ってあきらめるしかない。別な連携で組み立てていこう。

まだあるぞ！空中コンボ

前号の記事で紹介した空中コンボのほかにもう少し違うものを紹介しよう。

●右アッパー→忍法卍葛×1→LP→忍法卍葛×2→バレリーナハイキック

体力の減りはこちらのほうが上。最初の卍葛は早いタイミングで出せば出すほど良く、あとはリズミカルにつなげていこう。

あと、LPはレバー前入れで行うこと。バレリーナハイキックは早すぎてもダメ。ちょっと前に歩くくらいの余裕がちょうどいい。


浮かせて回って、ワンパン、回って回って…、


バレリーナハイキック。テンポのいい空中コンボだ。

●右アッパー→右アッパー→忍法卍葛（2ヒット）→バレリーナハイキック

先ほどの空中コンボと減りはまったく同じで、こちらのほうが少し難しいのだが、相手の背後からでも入るというメリットもある。

なお、忍法卍葛は2ヒットだがボタンは4回押すこと。



失脚のコツを伝授

ニーナ・ウィリアムズ

新関節技の失脚と新ガード不能技のデビルキッスを解説。



担当：がっちん

今回は、失脚についてのミニ情報とデビルキッスについて紹介していこう。

失脚のコツ

とうぜんニーナを使うプレイヤーであれば、新関節技の失脚からの派生は気になるところだろう。

そこで、うまく出せないというプレイヤーにちょっとしたワンポイントアドバイスだ。

まあ、とりあえずは立逆脇固に移行してみる。このコマンドであれば、もう慣れているだろうからスムースに行えるはずだ。

とにかく、コマンドは考えずに指が勝手に動くくらいまで覚え込ませよう。

では、立逆脇固から裏門鷹羽絞と捨逆脇固にはできたとして、今度は本命である万歳固に派生してみよう。

まず、やっかいなのが同時押し。意外と難しく、ボタン3つ押しになるとさらに難度は上がる。

そこで、RPからLP、そしてパンチ同時押しを入力したところで、そのままパンチ同時押しをしたままLKを入力する。すると、LP＋RP＋LKとCPUは認識してくれて3つ同時押しの問題も解消される。

とにかくリズム。ポン、ポン、ポンと同時押しで、そのままLK。意外と受け付け時間が短いので、急いで行うこと。

で、次は股裂き腕十字固と首捻顔固に派生するのだが、オススメはとうぜん威力の高い股裂き腕十字固のほう。これも先ほどの同時押し法が使えるので紹介しておこう。



つかむ。



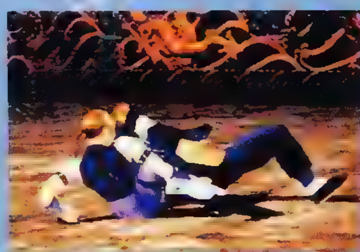
体を後ろにかわしつつ…



そして蹴り。

まず、LPから時計回りに1周させるのでこれは簡単。そこで問題は最後の3つ同時押しになるのだが、ここもLKを押しておきつつLP＋LKと行なうと成功率は飛躍的にアップする。

これは鉄拳シリーズ伝統の同時押し法なので、いろいろなことにも応用できるだろう。



ここまで決まればダメージは88になる。デカイ。

失脚のフォロー

ということで、失脚をスムースに行うためのコツを紹介してみたが、対戦の上では失敗することも十分にあり得る。そこで、その失脚1段で止まってしまった場合のフォローを考えてみる。

なお、俺はそんなバカな失敗はしねーぜ、というプレイヤーは軽く読みとばしてくれ。

まず、失脚1段止め（正確には1段で失敗）の状況はどちらが有利だろうか。

これは、技を仕掛けた側のほうが断然早く動くことができる。投げコンボ失敗のあとにしてはペナルティ的なものは感じない。

ということは、こちらの攻撃はまだ終わっておらず、さらに2択かけることができる状況でもある。

まず、ニーナ側が右アッパーを出した場合。いちおう相手は下パンチで止めることができるのだが、実戦の上では難しいので強気で出してOK。

なお、失脚を受けた側のキャラは強引にしゃがみ状態になっていることも手伝って、立ちパンチを出そうとすると立ち上がり途中のアッパーに化けてしまう可能性もある。

ニーナ側が有利である状況でアッパーを打ち合ったら結果は一目瞭然。そのあとはニーナの空中コンボが炸裂するはずである。

また、左の中段蹴りであるクリークアタックからの派生も有効。これも下パンチで止められてしまうのだが、実際はなかなか難しい。思い切って攻めて良い状況だ。

なお、失脚1段止めの間合いは投げの間合い内でもある。これらの中段攻撃を恐れて立ちガードに相手が徹しているのなら、抱え込み肘打ちのチャンスでもある。相手の対応次第で変えていこう。



失脚後は投げの間合いでもある。

悪魔のくちづけ

今度はニーナのノーダメージのガード不能技であるデビルキッス。ただ、上段攻撃判定なので、しゃがまれるとかわされる。

とにかくこの技は難しいので何度も練習してコツを体でつかんでくれ。

いちおうコツとしては、ホバーリング中に斜め後ろに入力しつつボタンのタイミングが重要。あまり早くボタンを入力してもまったく受け付けてくれず、遅すぎてもコマンド受け付け時間が過ぎてしまう。あとは練習だね。

なお、ヒットしたらクリークアタック&ハイキックが入る。すぐに反応する必要があるが、確定なので決めておきたい。



デビルキッスヒット後は…、



クリークアタックが確定。

前回、五形拳の構えについてどの技から構えになるのかというのを紹介したが、実は構えから、他の構えにも移行できるようになっているのだ。今回では、このあたりを紹介していこう。

構えから構えへ

五形拳の構えからそれぞれの技がでるわけだが、その技からさらに構えに移行することができるのだ。これは、構えの状態でレバーを上下に入れて、構えを変化させるのではなく、技から変化させるものなのだ。

さて、構えに移行できる技を並べてみると…。

●蛇突連撃
●蛇武
●龍砲
●龍牙

といったところだ。

まずは、蛇の構えから出すことのできる蛇突連撃だが、この技からは、2種類の構えに変化することができる。

合計3発の打撃が出る技なのだが、1、2発目で止めて、レバーを前に入れっぱなしにしておくと『龍の構え』にすることができる。

他にも、蛇の構えから出る技で蛇武からも変化が可能。

これは、6発の速いパンチを繰り出す技だが、この2発目から6発目のどこでもいいのだが、どこかで止めてレバーを前に入れっぱなしにしておくと、再び『蛇の構え』に移行するのだ。

蛇の構えから出る技からはこんなところで、次は龍の構えからの技だ。

龍の構えからは打撃技である龍砲と龍牙から変化させることができる。これも、技を出したあとに、レバーを前に入れっぱなしにしておくことで、『虎の構え』に変化させることができる。


蛇突連撃1、2発止めから、


『龍の構え』に変化。


蛇突連撃3発目からは、


『豹の構え』に変化する。

このように五形拳の技からさらに構えに移行することがわかれば、攻撃連携もかなりバリエーションが広がってくる。

実戦編

それでは構えから構えに変化させる攻撃方法を実際に紹介していこう。

まずは蛇の構えからの攻撃である蛇武から考えてみよう。蛇武は立っている相手にも使えるが上段攻撃のため少し心もとない。しかし、後掃燕舞からの空中コンボで蛇武につながるものがあるのでそこから構えを変化させるのがいい。空中コンボについては前回紹介したが念のため復習しておくと、後掃燕舞を下段回し蹴りで蛇の構えに変化させ、そこから蛇尾（蛇の構え中にRK）、蛇尾でバウンドさせたあとに蛇武で拾うというものだ。


龍の構えの打撃技からは、


『虎の構え』になるのだ。

このコンボが決まれば、相手がダウンした状態のときに再度、蛇の構えをとることができる。ここで、相手の起き上がりに、蛇突連撃で攻めるのもいいが、蛇の構えから豹の構えに変化させて、豹双爪（豹の構え中、LP、RP）で攻撃するのも有効だ。

また、構えを変える行動は、相手との軸を少しずらすため相手の起き上がり攻撃をかわすこともできるので、豹の構えに変化させるときには、相手の動きを見ることも重要になってくる。

次に蛇突連撃からだが、ここからは先ほど説明したように、龍の構えと豹の構えに変化させることができる。しかし、龍の構えに変化させるときは、スキがあり、相手が警戒しているときには簡単に割り込まれてしまう。それに比べ、豹の構えは姿勢が低いため相手の上段攻撃が当たらず、こちらが有利な条件で攻撃ができるのだ。それでも、相手が攻撃発生の速い中段攻撃や下段攻撃を出してきたときには反撃をくらってしまうので、豹の構えにするのは、完璧というわけではない。しかし、豹双爪や豹手は攻撃が非常に速いので、そうそう反撃をくらうことはないので、反撃をくらうまで使ってもいい攻撃連携だ。

最後に、龍の構えからの攻撃だが、この構えに変化は先ほど紹介した豹の構えのように、使える攻撃連携とはいいがたい。というのは、龍の構えからの打撃技は、ヒットしたら相手が遠くに離れてしまうので、そこから虎の構えをとってもあまり有利とはいえないからだ。たとえ、ガードさせても、そこから龍の構えからの攻撃は、相手が反撃をしようとしたら、簡単に止められてしまう。よって無理に使うことはないのだが、もし、虎の構えをとったときには、虎掃腿を出すことだけは心掛けよう。

以上のように、実戦でもかなり有効に使える構え。

少し違った視点で五形拳を考えてみたらどうだろう。


蛇突連撃で豹の構えになったときは、


豹双爪がオススメ。



レイウーロン

構えの先に…

五形拳の構えはいろんなところから派生するのでしっかり覚えよう。

担当：SHO



数値でみればなるほど納得

リーブアタックを使おう・第2回

前号からのつづき記事となる今回は、リーブアタックをデータ面から掘り下げてみようと思う。

担当：KAL

前号のおさらい

本題に入る前に、前回のおさらいをしておこう。

前回は、なぜリーブアタックが強力なのか、どうすれば効果的に出すことができるのか、について解説した。

リーブアタックが強力なのは、ジャンプ攻撃だからである。しかも通常のジャンプよりも低く早いため、非常に見切られにくい。このジャンプ技であることによる恩恵を細かく見ていくと、次のようになる。

①しゃがみガードを崩すことができる。

②キャラが瞬間的に空中判定になる。

③ダメージを受けたとき、地上で攻撃をくらうより被害が少なくて済む。

SFⅢの世界でしゃがみガードを崩せる(中段技である)というのはかなり重要。しかも全キャラに備わったシステム技だ。出のスピードも多少のキャラ差はあれ、早いといえるので、これはどんどん使っていきたいところだ。



下段ブロッキングを無効化できるのは大きい。

次の「キャラが瞬間的に空中判定になる」だが、これは言い換えれば「瞬時に投げから逃れることができる」ということである。まあ、相手が投げを狙ってくるほど近い間合いでリーブアタックを出すこと自体が危険だが、特長として知っておいてもらいたい。

②は①を受けての内容だが、つまり、空中にいるときにダメージを受けた場合は、基本的に後方へ吹っ飛ぶため、特殊なものを除けば連続技などを全段くらわなくて済むということである。地上にいるときにくらえば、連続ヒットするものであれば、最後まで受けて大ダメージだ。



しゃがみガード不能の移動攻撃技だ。

ほかにも、足払いのような打点の低い攻撃の上を越えつつ移動→攻撃できるなど、リーブアタックの優位性はとどまるところを知らない。

ただしいいことばかりではない。欠点もあるにはあるが、それは後述の性能比較で述べていこう。

こうした強力な攻撃であるリーブアタックだが、実際に出せるようにならないと宝の持ち腐れだ。慣れないとはじめのうちは多少出しづらいし、適当にやっていては(本当は出ているのに)つぶされていることだって少なくないだろう。

そこでより確実に、効果的にリーブアタックを出すために、普段、牽制・割り込みなどに使っている出の早い小技等のボタンを使って、リーブアタックを入力するといい。これは、リーブアタックは「どのボタンを押しても出る」という操作上の特性を利用したもの。これなら、もしリーブアタックの入力をミスってしまっても、普段使わないような大振りの技が出てしまって困ってしまう、ということもあまりない。本当はコマンドをミスすること自体あってはならないのだが、こういった細かいところにまで気を配っておけば、不慮の事故に遭わずに済むだろう。

リーブアタック性能比較 同じリーブでもこんなに性能が違うのだ

いよいよ今回の本題だ。

まずはでかでかと載っている表を見てほしい。これは、各キャラのリーブアタック性能を数値化したものだ。見た目ではなかなか判断しにくい隙や硬化時間などをまとめてある。密着状態からガードさせたときにどちらが先に動き出すのか、どれくらい隙があるのか。あるキャラクターのリーブアタックをガードしたとき、自分のキャラではいったい何フレームまでの出の早さの技なら反撃として入るのか。そういった60分の1秒単位での計算が必要なときに役に立ててほしい。

この表からでは分からない要素、軌道や攻撃判定・やられ判定の位置などは本文の解説を参考にしてほしい。

キャラ別リーブアタック解説

■リュウ・ケン・ショーン

リュウ・ケン・ショーンのリーブアタックはどれも同性能。この3人のリーブアタックは、どこでヒットさせても決して連続技につなぐことはできず、単発で使っていく。

そのかわりといってはなんだが、出が早く、高いところを跳んでいるわりには攻撃判定が低い位置にあり、足払いなどをつぶしながら接近するのに向いている。また攻撃力の持続する時間は短いが、密着からでない限り、どこで出してガードされてもほとんど反撃を受けないのがいい。着地も早い。近～中距離で連発できる使いやすさが最大のウリだ。

■アレックス

攻撃力発生はもっとも遅いのだが、リュウ・ケン・ショーンよりさらに高いところを跳んでいるため、地上の技や相手のリーブアタックなどでつぶされることがほとんどない。逆に相手のリーブアタックや地上の立ち技をつぶすことが多いので、「小ジャンプ攻

撃」といった感のもっとも強いタイプだ。隙はやや大きめなので目の前から出すわけにはいかないが、すこし離れた場所からリュウタイプのように連発するのに向いている。ただし足払いなどのしゃがみ技をつぶすのは難しい。

■ユン&ヤン

とにかく攻撃力発生が早い。接近戦でこれを見てから立ちガード、上段ブロッキングをするのはほとんど無理。

またアレックスほどではないが、やられ判定がリュウタイプよりも高い位置にあり、そのわりに攻撃判定がリュウタイプよりも低い位置にあるので、地上技をつぶしつつ前進するのが容易だ。

と、これだけ聞くと非常に強力なリープアタックのようだが、隙がやたらに大きい。またどこで当てたのかによってその後の隙に変化が生じるので、特殊なリープアタックといえる。

思わず目の前から出してしまったりすることのないよう気をつけるのが重要。

■ダッドリー

出した直後、終わる間際……。どこでヒット・ガードさせたかによって隙が大きく変化するリープアタック。終了直前にヒットさせれば、相手に大きくアドバンテージをつけて先に動き出すことができるが、そんな先端部分をヒットさせようとすると、その後に相手キャラに届く通常技・必殺技が限られてきてしまう。

技そのものの形態はアレックスのものに似ており、高いところを跳んでいる。ただし攻撃判定が下方向に強くなく、出したあと相手にヒットするまでに少し時間がかかる。だが逆に言えば、着地寸前にヒットすることが多く、固めなどに使いやすいということでもある。アレックス同様、ジャンプ攻撃の感覚で使っていくといいだろう。

■いぶき

攻撃力発生がリュウタイプ並みに早く、そのくせ隙がたったの1フレームという驚異の高性能。数値上ではオロと並ぶリープの王者だ。適当に出してガードされてもまず反撃されない、というのは特筆に価する。

しかし、低いところを跳んでいるため、相手の地上技やリープアタックでつぶされることが多い。これは攻撃判定が非常に小さいということを意味している。つまり当たりが弱いということだ。自分のペースになってたたみかけるときに威力を発揮する。

■ネクロ

一見平均的な性能を有しているように見えるが、ヒットさせてもガードされても隙がほとんど変わらないという妙な特徴をもつ。またグラフィック的には非常に高い位置を跳んでおり、実際やられ判定もかなり奥のほう(高いところ)にあるのだが、なぜか着地は異様に早い。手の先が地上に着くころには瞬間移動して地上に移るのだ。多少、慣れを必要とするリープアタックといえる。

威力が極端に低いので、つぶされたり相打ちになったりすると大損だ。注意しよう。

■エレナ

数値上ではいたって平均的な性能のリープアタック。多少隙が大きめなので、慎重に使っていかないといけない。ただ、前方向への判定はかなり強く、どのリープアタックとぶつかってもまず負けない。地上の技でも一部のものなら打ち消しつつ接近できるほどだ。

エレナにとっては貴重な中段攻撃だが、この隙の大きさをどうとるか、だ。

■オロ

ミスターリープこと、仙人オロ。出の早さ、持続時間、隙などは人並みなのだが、尋常でないのは相手に対するヒット硬直とガード硬直時間。どこでどうガードさせても、絶対にオロのほうが先に動きだせるのだ。近~中距離で適当に出されていてもキツイのはこのためだ。メイン戦法に組み込まれているのも、ここらあたりに理由がある。

判定は前方向重視で、足払いなどをつぶすのにはあまり向いていない。オロを相手にしてこのリープをつぶそうとした場合は、この前方向重視判定が厄介なのだが、触れてしまうとよりひどい結果が待ちかまえている可能性があるので、立ち技などで未然に防ぐことを心がけよう。

☆用語解説

●攻撃力発生

コマンドが完成してからリープアタックの攻撃力が初めて現れるまでにかかる時間。数値が小さいほど早いということだ。

●画面ストップ

リープアタックがヒット、もしくはガードされたときに、どれだけヒットストップがかかるかを表した数値。技が当たるたびに一瞬キャラが止まるようにみえる、あれだ。はっきりいってこの際重要でもなんでもないが、一応。

●持続

攻撃力が出ている時間の長さ。この数値が小さいとすぐに攻撃力を失ってしまい、大きいと攻撃力を維持したまま移動していくので当てやすい。

ヒットしたあとは、残りの数値がそのまま隙になるので、一概にこの数値が大きいほうがいいとはいいきれない。

この数値の最初の1フレーム目は、攻撃力発生の数値とだぶっているので注意。

●隙

攻撃力が無くなってから、自由に動けるようになるまでの時間。この数値が大きいと隙が大きいということである。

●ヒット硬直

リープアタックをヒットさせたとき、相手キャラがどれくらいの時間、やられポーズのままでいるかを表した数値。この数値が大きいと、リープアタックから連続技を狙いやすくなる。

密着から当てたときのデータだ。

●ガード硬直

リープアタックをガードさせたとき、相手キャラがガードポーズのままどれくらいの時間、硬化しているのかを表した数値。ヒット硬直同様、この数値が大きいと反撃を受けにくく、固めなどに組み込みやすい。

やはり密着からガードさせたときのデータだ。

●差

密着からリープアタックをヒットさせたとき、またガードさせたときに、自キャラと相手キャラが動き出せるようになるまでにかかる所要フレーム数の差を表した数値。

プラスであればそれだけ早く自分が動けるようになることを意味し、逆にマイナスだとそれだけ早く相手キャラが動き出すことを意味している。ただし、これはあくまで「密着からの数値である」ということをお忘れなく。一例だ。

■見方の例

隙の数値などをみたいときは、持続、隙、硬直の欄だけを見ればいい。

リープアタックを出してから何フレーム目でヒット、ガードしたのかを設定し、その残りフレーム数を隙の数値に加算したものが、そのときのリープを出したキャラの〝実際の隙〟になる。この数値を、ヒットさせた場合であれば〝ヒット硬直〟の数値から引き、〝ガードさせたのであれば〝ガード硬直〟の数値から引く。

そうして得られた数値が、自キャラにあたえられた猶予時間となる。

例えばエレナで、わりと初めのほう、4フレーム目がガードされたとする。この場合、持続の残り6フレームと隙の5フレームの計11フレームが実際の隙となる。エレナのリープの「相手をガードさせていられるパワー(時間)」は11フレームなので、この場合はお互いがまったく同時に動き出すということになるわけだ。

キャラ別リープ表

	攻撃力発生	画面ストップ	持続	隙	ヒット硬直	ガード硬直	備考
ショウ、ケン ショーン	11F	7F停止	4F	空中8F、地上3F 計11F	14F (差:0F)	11F (差:−3F)	使いやすい ヒット後離れる
アレックス	13F	7F停止	13F	空中0F、地上3F 計3F	F14F (差:−1F)	11F (差:−4F)	やられ判定が高く、奥にある。使いやすい
ユン&ヤン	8F	8F停止	空振り根元以外ヒット12F、根元ヒット8F (ガード含む)	空中:先端ヒット&空振り8F 根元ヒット10F、根元以外9F 地上:1F	根元&先端14F (差:根元−4F)	根元&先端11F (差:根元−7F)	当て方によって持続・隙が変化
ダッドリー	12F	7F停止	14F	空中0F地上3F 計3F	14F (差:−2F)	11F (差:−5F)	ジャンプ攻撃として使える
いぶき	11F	7F停止	12F	空中0F、地上1F 計1F	14F (差:2F)	11F (差:−1F)	隙がほとんどない 低い
ネクロ	12F	6F停止	11F	空中0F、地上3F 計3F	10F (差:−3F)	9F (差:−4F)	高く跳ぶが、着地は早い
エレナ	11F	7F停止	10F	空中2F、地上3F 計5F	14F (差:0F)	11F (差:−3F)	当たりが強い
オロ	12F	7F停止	8F	空中1F、地上1F 計2F	18F (差:7F)	15F (差:4F)	絶対反撃されない

単位:F=フレーム(60分の1秒)

CP-SYSTEMⅢの生んだ芸術
ストⅢギャルズコレクション

実は魅力的な女性キャラのいっぱいいるストⅢ。カプコンデザインチームとCPシステムⅢのコンボをたっぷりと堪能してくれ。

構成：ギィ　乱入：珈琲ふりーく



ポニーテールとイっちゃってる目がチャームポイントのネクロの彼女。
ネクロがギルに施設もろとも爆破されそうになったところを救った。
ネクロの本名（イリヤ）を知っているところなどから考えると、ネクロと同様に組織によって改造された仲間だったのであろう。
自由を手に入れたネクロとエフィ、二人に幸あれ。



ストⅢの主人公であるアレックスの師匠であるトムの娘。
本来ならこのゲームのヒロインとなってもいいはずであるが…露出が低いせいか、知名度は低い。アレックスの恋人にするには若すぎるしね。
もっと幼ければ、特殊な層の人々の支持を得られたかも。



ユン&ヤンのガールフレンド、近所の菜館の看板娘である。彼女もやはり出番が少ないのが残念。
ジャッジメントギャルズの冬麗と同一人物という説もあり。西村キヌさんデザイン。
勝ち気なところがチャームポイント。



ギルの秘書らしき女性。個性的な髪型に黒いスーツ。クールな雰囲気がたまらん。
考えてみればストⅢの女性キャラって二人とも女子高生。
大人の女性も必要だと思いませんか?カプコン様。



思えばケンとともにストⅡ以降シリーズ通して皆勤賞のイライザ。お母さんになっても変わらず、というかますます美人になりました。
初登場のときの「アレ」と同一人物とはとても思えん…。
夫婦仲は相変わらずらぶらぶ状態のようですな。



いぶきは忍者であると同時に女子高生。「忍者科」なる科目のある学校とはいえ、制服は普通。なんか制服姿のいぶきって普段より子供っぽく見えない?
で、下の写真がいぶきの同級生、黒澤早雷（くろさわさらい）。
ん?クロサワ?っていうとやっぱり双剄破とか虎影脚とかジャンプ下突きから隼落投とかできたりするんだろうか。
うーん、でもユン&ヤンのように、いぶきの2Pが彼女でも面白かったかもしれない。





誰とでもすぐ友達になれるエレナ。日本に留学してきて初めてできた友達がナルちゃんたち3人組。
それぞれみんなタイプはバラバラだがとても仲がいい。
元気な眼鏡っ娘、ナルちゃんは実にまあ、「それ系」の人たちに人気が出そうである。
それにしてもエレナのセーラー服姿にはマイッタ。長い手足に白い髪、きっと注目を集めていることでしょう。
上の写真は夏休みにエレナの故郷へ、友達を連れて帰ったときのもの。



ジャッジメントギャルズコレクション

ストⅢの華、ジャッジメントギャルズ…とはいっても出てくるのは時間切れドローの時だけなんだけどね。めったに見られない人もいるのでじっくりと堪能してくれ!

ちなみに編集部人気ナンバー1は乗馬服のジュリア。



ケンとイライザの息子「メル」

この子には何かある!この高鳴る鼓動は何だ?俺はこのいたいけな少年に何を期待しているのだ?うぉーッ!

こんな俺にできることは、次回作でこの子がプレイヤーキャラになって活躍している様を、妄想することぐらいか。

〈妄想開始〉

そうだな、あまり成長されても困るから、ティーンエイジャーには届かないくらいで…。

今のままでもいいな。うーん、いや、今のままじゃなきゃ、やだ。

となると根本的なリーチ不足の解消が急務か。誰かみたいにダイレク背負わせるわけにもいかないし。やはりちびキャラの王道、体全体を使った一生懸命で手加減なしな攻撃しかない!もちろんダッシュは必然的に多少する方向で。それでも厳しいだろうから、攻撃判定が出ている時間を長くして、ん!?それだと相打ちが多くなりそうだ。やられ判定を攻撃判定で覆ってしまって…。目指せハリネズミーって感じ。

ふふふ、対戦相手の「メル、当たんねー」というセリフが聞こえてくるようだ。ぞくぞくしてきたぞ。エヘッ。

なんか幸せになれてしまった。得した気分♡さてともう1回クリアしよ(珈琲ふりーく)。



実は女の子だったりして。そ、それはそれで。エヘッ♡

ニュージェネレーションダイアリー

第5回 師弟対決明日はどっちだ?

遂にあのケンを師匠と呼ぶ者が現れた。日系ブラジル人のカラテキッドのショーン君だ。格闘大会でのケンの闘いぶりに感動して、弟子入り志願で彼を追いかけるようになった。

燃える男、ケンの攻めスタイルにシビれるものがあったらしい。熱血少年ショーンは彼を超えるべく修業を続けている。今回はそんな彼らにスポットを当ててみることにした。

「お師匠さまは憧れの人です。格闘大会でのあの闘い方と技の鋭さに赤き龍を見ました」

ショーンは熱い目をして語った。ケンの技を吸収しつつ自分なりにアレンジしていくその才能に人々は感嘆し、高く評価した。その彼が未だに完成できず理想として追い求めている技がある。

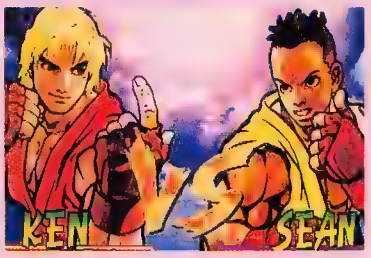
「いつか昇龍裂破を完成したいんです。あの技こそが僕がめざすものです。神龍拳でなく昇龍裂破を…」

今、彼はリュウに闘いを挑んでいる。ショーンはいずれ帰ってくる。それは彼がお師匠さまと呼ぶケンと互角に闘える力を身につけたときだ。

そしていつかは彼をも……。

「ショーン?あいつなら今はリュウのところにいるぜ。奴からダウンを奪うまでは帰ってくるなっていっといたからな。だいたいあいつは勝手に弟子入りしてきたんだ。お師匠さまなんて呼ばれると寒気がするんだよ。まあ荷物持ちとして使ってやってるよ。どうせ弟子を取るならジャッジメントギャルズのカワイコちゃんのほうがよかったよ。まとめて面倒見てやるんだけどな。あ、これはオフレコにしといてくれ」

「俺よりショーンのほうが強いって噂があるって?俺はまだ本気を見せちゃいないからな。まだまだそう簡単には負けないぜ」



ケンVSショーン。強いのはどっちだ。



両手に花、うらやましいですな。



師匠にむかってなんてことを。

こんな負け方…、納得いかねーよ!!
大会には魔物がいる!?

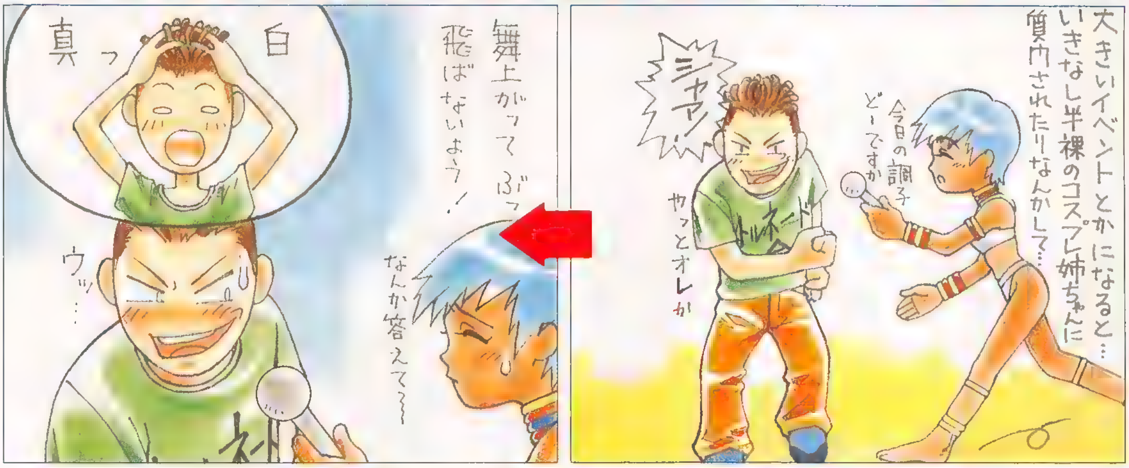
担当：借金　イラスト：しじみ

6月8日、ゲーメスト杯争奪全日本ストリートファイターIII」チャンピオンシップが開催される。出場する予定の読者もいるであろうが、この大会というものは、実に不思議な空間である。普段はそれほどうまいと感じられないような人が上位にくい込んだり、はたまたすごくうまいプレイヤーが早々に散ってしまうこともしばしばある。「なんか調子がよかったよ」だの「緊張して負けちゃったんだねえ」などいろいろなセリフを耳にするが、このときに思うことがある。実力以外のなにかが動いているのでは?と。そしてこの謎を解くためのキーワードとして1つの言葉が存在しているのをご存じかな。そう、その言葉こそが今回のテーマ、「大会には魔物がいる」にほかならない。

魔物の形は1つとは限らない。君のプレイを妨げるボタンの故障といったトラブルもただ待たされるだけではなくストレスとして微妙に身体に影響を与える。リズム感重視のプレイヤーにとってみればストレスだけでは済まないはずだ。

このような予想できない出来事1つで君の運命なんて簡単に変わってしまうもの。そして予想できない出来事は突然やってくる。その「突然」をある程度予測してできるだけ対処していってみよう。

不意を襲うインタビュー!?はっきりいって困りますっ。



いよいよ次が君の試合。高まる気持ちを抑え、精神を集中させていざ勝負、ってときになんか**綺麗なねーちゃんが香水をプンプンさせて**こっちにやってきたではありませんか。「試合前の意気込みを聞かせて下さい」っておい、**おまえに話してどうなるんだよ。**なんてやっぱり言えずに返答に困ってしまう。なにか言わなければ解放してもらえないのだがそんなもん用意してないよぅ。**「あっ、ええと…頑張ります」**。この瞬間頭は真っ白になってしまいせっかく集中していたものもすべてパア。こんなことにならないよう、次のお手本をそっくり丸暗記しておくってのはどうかな。

1コマ劇場



着々と試合が進み、君の出番が回ってきた。用意しておいたセリフを使い不意を突くインタビューもなんなくクリア。これで試合に集中できると思ったら、**「なんか相手でかくない?」**。大会は隣同士で闘うことが多いため座ると俺っちがはみでちゃうよぅ。あまりにごついからキレたらなにされるかわかんないし…。

ここで何も言わずに斜め座りで闘って勝てるわけがナッシング。試合をやる前から闘いは始まっているのです。**幅よせられている**と感じたら、試合を始める前に自分のポジションをしっかりキープすることも大切なんじゃないかな。

マイクなんか怖くない!!
インタビューにはこう返せ

●いい子を装うパターン
・相手の人、すごくうまそうなんでドキドキしてます。
・ここに来ただけで満足してるんで、後はいい試合ができればいいなって思ってます。

●ウソをつくパターン
・2P側にいくとブロッキングできないんで1P側にいられるかが鍵ですね。
・ハメとか好きじゃないんでクリーンに闘います。

●嫌われるパターン
・俺の動き、割と完成してるんで参考にしてほしいっすね。
・昨日、寝てないんでちょっとつらいっす。

●勘違いしているパターン
・試合が終わればどっちが偉いかはっきりするんで多くは語らないってとこですか。
・勝てるかわかんないっすけど、もし勝ったらキスして下さい。

体調は万全なのか!?

インタビューをパスし、相手の幅よせにも負けることなくポジションどりも完璧。後は試合を丁寧にこなすだけだね。意気揚々、気分も上々と盛り上がってきたところで試合がスタートした。

「うん、いい調子だ。このまま行けば間違いなく僕ちんの勝ちなのねん」

気持ちよく闘っているそのときである。あれ?今、どこかでゴロゴロって音しなかったかな?ひょっとして音源は僕ちんのおなかなのかなって早口言葉じゃないのねん。と**冗談を言えるほどのいい気分**とは裏腹に腹の調子はぐんぐん悪くなっていったりしてもう試合どころではなくなって

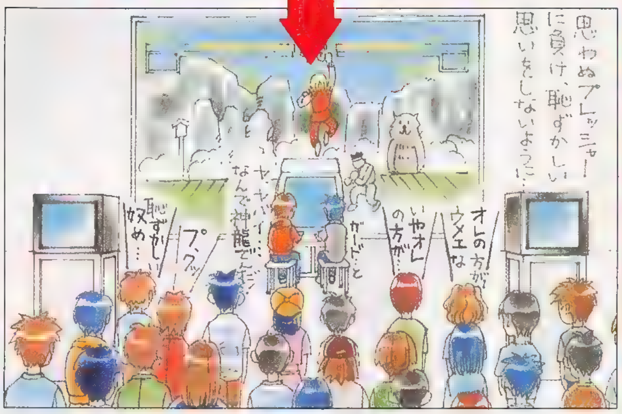
さあ大変。こんなことにならないように、あらかじめトイレにいって**用は足しておきましょう**。また、ホール内は混雑が予想できるのでトイレにいったまま試合時間に間に合わなくなってしまうことのないよう、**トイレまでの最短ルートを確保しておこう**。





あんまり意識したらアカンで〜





ギャラリーにも試合内容が良く分かるよう、ホールの中央には**巨大なスクリーン**が存在する。これを通して多くの人たちに数々のドラマを見せてくれるわけだ。大会で試合をするとなれば、当然**君のプレイが映る**ことだってある。

ここでありがちなのが、スクリーンを意識してしまうこと。正確にはスクリーンを通した自分のプレイをギャラリーに見られることといったほうがいいかも。スクリーン越しに見る自分のプレイに人々が文句をつけているのでは、という一種の**被害妄想**に陥ったり、ぬるいプレイを見せられないと自分にプレッシャーをかけてしまいがち。**自己暗示にかかり自爆**してしまうのは、何よりももったいない。人目を気にせず、自分の世界を作ることが魔物に打ち勝つ唯一の方法かもしれないね。



東京校・本科【全日制】

現場直結主義でクリエーターを養成　98年度生募集学科

■ゲームクリエイター科 (2年制) ●ゲーム制作の初歩から個人の適性に合わせて3コースの中から自由に選べる
ゲームプログラマーコース　ゲーム企画シナリオライターコース　ゲームグラフィッカーコース

■ゲームクリエイター研究科 (3年制) ●3年間のカリキュラムと学院の支援制度でゲームの製品化をめざす

■CGアニメクリエイター科 (2年制) ●CM・テレビタイトルなどのCGアーティストをめざす

■マルチメディアクリエイター科 (2年制) ●デジタルな超先端テクニックと資格　欲張りなあなたの感性 センス をデザインするカリキュラム

■サウンドクリエイター科 (2年制) ●ゲームサウント●サウンドアレンジ●作曲　新設

■声優タレント科 (2年制) ●アニメ・映画・テレビ・ラジオ・CM・ビデオ・ゲーム・音楽・舞台等　デビューへの道

■アニメーター科 (2年制) ●TVアニメ・映画アニメ・デジタルアニメ・ゲームアニメ・キャラクターデザイン・作画監督・原画などアニメ業界で活躍

■コミック科 (2年制) ●ファンタジーコミック作家・少年マンガ家・少女マンガ家・青年マンガ家他、オールジャンルでマンガ家プロデビュー指導

■ノベルス・ライター科 (2年制) ●ファンタジーノベルス・SF・ミステリー・コミック原作・ゲームライター・シナリオライター・音楽ライターをめざす

大阪校・本科【全日制】

現場直結主義でクリエーターを養成　98年度生募集学科

■ゲームクリエイター科 (2年制) ●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー

■CGアニメクリエイター科 (2年制) ●CM・テレビタイトルなどのCGアーティストをめざす

■声優タレント科 (2年制) ●アニメ・映画・テレビ・ラジオ・CM・ビデオ・ゲーム・音楽・舞台等　デビューへの道

■コミック科 (2年制) ●ファンタジーコミック作家・少年マンガ家・少女マンガ家・青年マンガ家他、オールジャンルでマンガ家プロデビュー指導

■ノベルス・ライター科 (2年制) ●ファンタジーノベルス・SF・ミステリー・コミック原作・ゲームライター・シナリオライター・音楽ライターをめざす

東京校・実践夜間専科

97年度10月生募集中

■ゲームクリエイター専科
ゲームクリエイター基礎コース
□ゲームプログラムコース
■CGクリエイター専科
■声優専科
■アニメーター専科
■アニメーション演出専科
■ファンタジーイラスト専科
■コミック専科
■ノベルス専科

東京校　才能発掘学院　大阪校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8　最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分〈大阪準備室開設中 !!〉

東京校・大阪校 資料・説明会のお問い合わせ 学校見学随時受付中!　0120-41-4600

入学案内書無料進呈【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪)、7.志望学科 8.雑誌名

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院
FAX.03-3406-5070　ゲーメスト⑥係

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http：//www.amgakuin.com/

声優デビューへの大チャンス



新人発掘オーディション開催！

東京 大阪　参加費無料で全国開催

各プロダクションが明日のアニメ界に羽ばたく新人声優を募集！
オーディション合格者には即、作品出演のチャンスあり。申込締切6/30（必着）

参加申し込みは、住所・氏名・年齢を明記の上、右記の住所へお送りください。
後日、参加証をお送りします。

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院内
『新人発掘オーディション』係

主催．アミューズメントメディア総合学院原宿声優プロデュース・オフィス

CONTENTS

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.196
6.30 June 1997

アーケードゲームの巨大な活断層が動きだした!!

この動きに注意せよ!新作マグニチュード!!

きみの想いはとどいている。だから伝えたい!

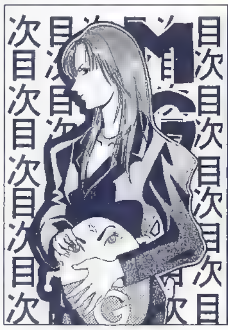
相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

早くもあと4号でゲーメストは200号を迎えます。これもひとえにみんなの応援があってこそ！200号では、みんなに喜んでもらえるような企画をいろいろ考えているので、期待していてくださいね。

ついにゲーメストのゲームセンター「G-Model(ジーモデル)」が5月31日の土曜日にグランドオープンします！くわしい情報は、今号の138頁にて紹介していますのでよろしくね！



今月のむーちゃん
(東京都 覆面太郎さん)

掲載広告ご案内

表紙：「鉄拳3」 イラストby藤原ひさし
表紙写真：「ブラッディロア」

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

大会の対策をこれでイメージトレーニング

対キャラ&対スーパーアーツ

自分のキャラのことは詳しく研究していても、案外分っていないのが相手キャラへの対策。「このキャラとは対戦したことないんだよなあ…」なんてことがないように、キッチリ予習しておきましょう。

万全の態勢で挑め!!

このページでは全キャラへの対策と、大会で警戒すべきスーパーアーツをワンポイントで解説。

本来ストIIIは「対キャラ」というよりも、直接の勝敗が「対人」の攻略に大きく関わってくる。しかし相手の動きを知るまえに、キャラの持つ能力をしっかり把握しておくことが大事である。



ストIIIは2D格闘のなかでも特に、同じキャラでもプレイヤーによってタイプが異なる。相手の癖を見抜くのは重要だが、しかしそれはキャラの性能を理解してからの話だ。

さらに今大会のルールでは使用キャラは固定だが、スーパーアーツは毎回チェンジすることができる。「街中でよく使われるスーパーアーツ」への対策はできていても、キャラによっては伏兵となるスーパーアーツも存在するはずだ。

例えば「対リュウ戦は自信があったのに、まさかの電刃波動拳に敗れた」なんてことにならないようにしたい。



試合ごとにスーパーアーツがセレクトできるのは、相手にとっても同じこと。キャラごとに穴となるスーパーアーツがないかどうかチェックしておこう。

VS アレックス

まずは自分のキャラがアレックスに対して待ったほうが闘いやすいのか、攻めたほうが闘いやすいのかを考えよう。

リュウ、ケンなら中間間合いでハンパに待つよりは、リープを多用してがんがん攻めるほうがいいだろうし、ネクロだったらばリーチを生かして近寄らせないようにするとか、自分のキャラが有利な闘い方を研究しよう。

スーパーアーツはコレ!

以前本誌にて"使いにくい"と書いたスタンガンヘッドバットも、その後の研究によりほかの2つのSAに負けないくらい使える技になった。

ハイパーボムはブロッキングから確実に決められる上級者が使えば恐ろしいことになるだろう。

ブーメランレイドは連携、連続技、無敵対空、割り込み、起き上がりリバーサル等、オールマイティな点が魅力。

アレックスのSAは、3つともそれぞれの強さがあり、一概にどれがいいとは言えない。大会で上位まで生き残るアレックスは、果たしてどのSAを使っているのか注目してみよう。



使いこなせばとても強いスタンガンヘッドバット。

VS ユン&ヤン

雷撃蹴をブロッキングできるようになればかなり変わる。失敗して連続技をくらうリスクはあるものの、成功すればうかつに出せなくなるはず。まずは手堅くガードしてもかまわないが、あまりガードに徹していると、虚実を織り交ぜたユン&ヤンペースにはまってしまうし、TCのせいで意外とゲージを溜めさせてしまうことになるぞ。



雷撃蹴だと読んだら、昇りで迎撃するのもかなりよし。

スーパーアーツはコレ!

転身穿弓腿は、出が早く、反撃性能に優れた技。反撃を受けそうな(狙われそうな)自キャラの技は要チェックだ。槍雷連撃は出かかりに一瞬の無敵があるので、起き上がりだけでなく、連携への割り込みにも注意。ちなみに、スカした場合は2打目のヒジで止まるので油断しないように。幻影陣への注意点は特になし。

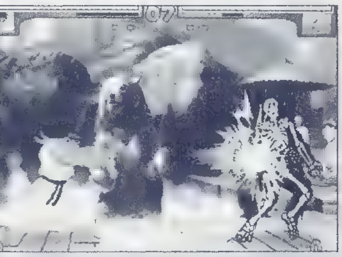
VS リュウ

リュウにはターゲットコンボが1つしかないので、攻撃してくる技をブロッキングをしやすいという1面がある。

しかし、単発ゆえにタイミングをずらされると一気に流れを逆転させられる可能性が出てくる。それに、プレイヤーによっては攻め攻めの人だったり、じっくりいく待つタイプの人にわかれるのも特徴だ。

スーパーアーツはコレ!

最も使用率が高いと思われるのが、真・昇龍拳。破壊力が非常に高く、逆転性にも長けている。が、大会に関しては、電刃波動拳のほうを警戒したほうがいいだろう。緊張してブロッキングを失敗する可能性が高い。ジャンプで回避できそうなら、多少くらってもいいからジャンプすべし。必殺技では、中間間合いからくる竜巻旋風脚。ガードかしゃがんでかわしてしまえば、反撃のチャンスだ。



いつもならブロッキングできるのにねえ。

VS ケン

昇龍拳の割り込みと竜巻旋風脚がイヤな相手だ。大竜巻をガンガンくらうとスタンゲージも溜まりダメージもでかいので劣勢になってしまう。

リードされてスーパーアーツ狙いで待たれると非常に厳しくなる。相手の様子を見ながら昇龍拳を誘うような闘い方をしたい。

スーパーアーツはコレ!

大会に向けてスーパーアーツを選んでみた。まず昇龍裂破はスタンゲージも溜まらないしストック数も1つと、いいところがないので除外する。それでは残りのどちらを取るか。

まずは神龍拳。とにかく威力が高い。間合いが離れていると使いづらいが対空技として優れているのがいい感じだ。体力をリードして神龍拳狙いの待ちもプレッシャーになる。もう一つは疾風迅雷脚だ。威力はないがスタンゲージを3割近く溜められる。また突進するので離れていても反撃できる場面もある。竜巻で後ろに回り込んでから使ったり連続技に組み込んで気絶を狙うなどバリエーションに富んだ攻めが望めるスーパーアーツだ。自分のスタイルに合ったほうを選ぼう。



スーパーアーツは神龍拳が安定かな?

VS ネクロ

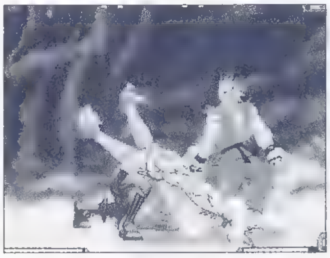
あのリーチに対抗するには、懐に跳び込んで小回りの利く攻撃を続けるか、技の隙を狙って一撃必殺要素を多分に盛り込んだバクチ的な行動を2、3度ほど成功させる行動をとることになるだろう。

ネクロに対しては様子を見れば見ただけ画面端を背負わされることになって不利になるので、リーチ負けしつつも互角に闘う必要がある。普段はブロッキングで腕や足に対してコツコツと蓄積させ、チャンスに一気に体力を奪おう。

スーパーアーツはコレ!

大会という場での選択なら、確実に仕留められるぐらいの技か、連続して使えるようなゲージが短くストックの多い技がいい。ある程度はキャラによってというのもあるだろうが、安定志向でいくよりは攻撃的に選ぶほうが大会では結果を残せる形となるだろう。

ネクロでいうならエレクトリックストームがそれに当てはまり、逆にスラムダンスを選ぶことはほぼないといえる。超電磁ストームはゲージの長さと相談というところか。



エレクトリックストームで攻撃的に闘え。

VS いぶき

はじめにいぶきを相手にしたときに注意しなければいけないのは、高速下段突進技である首折りだ。試合開始前からこれには注意しておき、開幕で来なくても、少なくとも1ラウンド目が終わるまでは警戒しつづけよう。

次の着眼点は、相手のいぶき使いがレバー前入れ中キックとリープアタックを多用してくるかどうか。多用してくるようであれば、同時にその相手はブロッキング対策まで考えている中級者以上である可能性がでてくる。多用してこないなら、その相手はブロッキングのことをあまり考えていないで、平気で固めにくる可能性がでてくる。そうであれば、ブロッキングのいい的になるのでどんどん捕ってあげよう。

スーパーアーツはコレ!

いぶきは、3つあるスーパーアーツのなかからどれを選ぶのか、結構悩み所だ。いらないものを1つ挙げろと言われれば、強いていえば霞朱雀かなぁ?というくらい、どれも違った良さがある。

安易な勝ちを望んだ場合、たいていのいぶき使いが選んでくるとおもわれるのが破心衝。最速のキャンセルをすれば、小技からでも連続でつながってしまうほど突進力があり、しかもスタン効果が高いので非常に危険。ほとんど連続技か返し技としてしか使わないので気の付けようがないのだが、もし破心衝をガードすることができたら、すぐに反撃するのを忘れないように。破心衝は隙の大きいSAなので、手痛い反撃をいれるのだ。

VS ショーン

ショーンの狙いは、とにかくトルネード。これによるスタンを最優先で警戒しなければならないだろう。

連続技によるトルネードについては、めくり中キック、中足払いに注意しろ、としか言いようがない。どれかが当たれば、連続技となるからだ。

当たってはいけないのは、中距離からの突発的なトルネードだ。これに関しては、しゃがんでいれば回避しやすい。大トルネードならば、上を通過していくので後から追いかけて、確実に反撃をしよう。

スーパーアーツはコレ!

もっとも使用率が高そうなSアーツは、ハイパートルネードであろう。Hトルネードは使った瞬間、ほんの少し移動するまでの間に無敵時間があるので、非常に使い易い。起き上がりや相手の攻撃への割り込み、前転などから強引に使う方法などが考えられる。

Hトルネードの弱点はガードされると大きな隙ができることだ。ショーンを相手にするならば、この隙に連続技を叩き込むようにしよう。

もうひとつ考えられるSアーツは、ハドウバースト。ハドウはゲージが短く、発射スピードが速いので、連続技や中間距離での競り合いにガンガン使っていくことができる。

ハドウは、ガードされると恐ろしいほどに硬直があり、長距離を移動する技ならば、ほとんど反撃可能だ。届く距離にショーンがいるならば、確実に反撃しておこう。

前転も、警戒しなければならない技のひとつ。足払いで対処しよう。

VS オロ

オロが相手の場合、中距離での牽制がまずやっかいだ。立ち技主体ならば跳び込んでいけばいいが、しゃがみ中Pで待っている奴はやっかい。対空技の準備があるからだ。こういう奴にはしゃがみ中Pに打ち勝てる技か、リープアタックをしゃがみ中Pに当てるようにするといい。もちろんオロよりもリーチが長いのであれば問題はない。

次にやっかいなのが接近戦。リープアタックからのコンボが非常にやっかいだ。これでスタンゲージを溜められてしまい一気にKOされる可能性があるからだ。

そこで、なんとしてもリープアタックをつぶしていきたい。基本を立ちガードにして接近戦で立ち小Pや中Pをかなり多めに出していき、悪くてもリープアタックと相打ちにもっていこう。下段よりも中段を防ぐのが重要と言えよう。特に起き攻めでリープアタックを狙ってくる場合が多いので、要注意だ。

スーパーアーツはコレ!

オロのスーパーアーツは天狗石と夜行魂がメイン。天狗石のほうはひたすら逃げ、ガードを駆使するしかなく、これといっていい対処法はない。

じゃあ夜行魂はどうなのか、ということになる。夜行魂は連続技に使ってもいいしおもむろに使ってもいい優れたスーパーアーツだ。

対処法は2つあり、1つは発動直後にすぐ技を当てる。もう1つは遠目で発動されたときに、後ろに下がればいい。下がれないときは、ハイジャンプで跳び越し空中ブロッキング↓を入力すれば怖くない。

VS エレナ

エレナには、一気にダメージを持っていく連続技はない。そのため多少攻撃をくらっても危機感にはつながらない。だがこれが罠。エレナはちょっとした要塞で、相手の攻撃に対して対処していくタイプとしてはなかなかの切れ者。下手に手を出すと返されたり潰されてしまう。逆に攻めてきたときは、常に打撃と投げの2択と考えられるほど投げ(ダッシュ投げ)の性能がいい。ただし打撃は単発なのでよく見てブロッキングを仕掛けていけばそんなに恐れる相手ではないはずだ。



いつ投げがくるか分からないが、それまでの打撃はすべて単発。

スーパーアーツはコレ!

ヒーリングを分解すると、アミノエチルスルホン(タウリン)1500mg、ベンフォチアミン(ビタミンB1誘導体)10mgといった肉体疲労に非常に良く効く成分が含まれていることが判明。

なお服用に際しての注意点は、服用後一時的に身体がだるくなるので、身の安全を確保していないときの使用は控えること。フィールドに投げた後は、比較的快適に服用できるだろう。副作用として、相手の精神にダメージを与えることが多々ある。

危なくなったらすぐにヒーリング!よく効きます。

VS ダッドリー

やはりボディをくらわないように構えておくべし。

安易に中Kを出させないために、こまめにブロッキングを仕掛けておくといい。これでダッドリーの攻めを半分封じられる。あとはダッキングと立ち大Pへの対処・経験が積まれているかが問題。今までの本誌攻略やムックを再読してこいつの手の内を知れ。

スーパーアーツはコレ!

これしかない!というわけではなく、すべてが使えるのでおおいに迷ってしまう。プレイヤーのタイプによってオススメが変わる。

連続技で一気に…という人はロケットアッパーだが連続技成功率に自信のある人向き。失敗するとスキが大きく、自分の精神にダメージが重くのしかかってしまう。

レバー入れ大Pからの連続技ができる人、もしくは連続技は苦手だけど一発逆転要素がほしい人はローリングサンダー。単発使用だが反撃として使えるのは大きな利点。ダメージも高く、画面端なら立ち大Pなどが追い打ちとして決まる。無敵はないので注意。

昇龍拳のようなカウンター技がほしい人はコークスクリューブロー。オールマイティが好きな人には超オススメ。

大会で使われるのはロケットが50%、コークスクリューが40%、ローリングが10%かな?

ストIIIムック出張企画
Good-Bye Hebo-play外伝
Dr.毒田のひねり過ぎ攻略
ブロッキング永久機関とABS

今回、斬保止君と毛田博士はお休み。しかし目素途研究所に安息の日はない。

ABS担当：珈琲　ふりーく

カチ、カチ、カチ。カチ、カチ、カチ。**毒田火寝利の研究室から怪しげな音がしている。**

火寝利（以下火）：つ、ついに完成か。これでもう負けはありません。毛田博士の再入力不可時間キャンセル理論が、現実のものとなる日が来たのです。明日からが楽しみですね。フフフ、フフ、フハハハハ。

薄暗い研究室に火寝利の不気味な笑い声がこだました。

↓ニュートラル→ニュートラル↓

翌昼。CPU戦をやっている真留世に火寝利が声をかける。

火：真留世先生、対戦やりません？

真留世（以下真）：いいよ。

狭い18インチ筐体で対戦を始める2人。火寝利はケンを、真留世はオロを選ぶ。スタート直後、いきなり火寝利のキャラが屈伸を始める。

真：火寝利先生、なにやってんの？

火：気にしないでください。ボクは真剣です。

真：じゃあ遠慮なく。オリャッ。

カツッ。火寝利のケンがオロの攻撃をブロッキングする。

真：えっ!?

火：ハイッ。しゃがみ中キックキャンセル波動拳。

真：（くっ、偶然とは恐ろしいな）まだまだ、おりゃっ。

カツッ。

真：ぬおっ!?

火：しゃがみ中キックキャンセル波動拳。

真：（2度も続けて…。反応されているとは思えないし、何故だ）三度目の正直だ、おりゃーっー

カツッ

真：まさか!?

火：しゃがみ中キックキャンセル波動拳。

真：ぐはっ。（痛くないが、痛い。神龍拳がたまってたら、やばかった。このカラクリはあの屈伸だな。しかしブロッキング再入力不可時間の壁はどうなっているのだ？）

火：ふっ、考えているようですね。そうです、ボクはついにブロッキング再入力不可時間の壁を克服したのです。

真：なにぃ？そんな馬鹿な。一体どうやって…。

火：ほう、知りたいですか。

真：（しまった。真留世一生の不覚。やつに自慢話をさせる糸口を与えてしまうとは。しかし聞きたくもある）

火：ならばお教えしましょう。

真：手短にな。

↓ニュートラル→ニュートラル↓の限界

かくして火寝利の講義が始まった。

火：毛田博士のブロッキング再入力不可時間キャンセル理論はご存じですか？

真：「これができれば無敵じゃ」か？今度読もうと思っていたが。

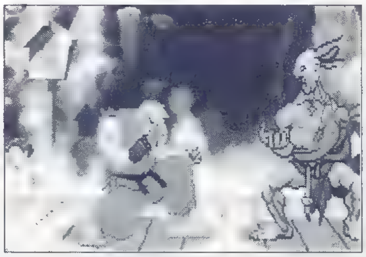
火：ボクはそれを実践しただけです。

真：なに!?（胡散臭かったから読むのはいやだったが、迂闊だった）

火：具体的には、

かくかくしかじか

火：といった感じです。地上のブロッキング有効時間は、レバー↓ブロッキングで10フレーム、レバー→ブロッキングでも8フレーム。1秒が60フレームだから、10＋8の18フレームで60を割ると、3.3。↓ニュートラル→ニュートラルのコマンドをこのスピード、すなわち1秒間に3.3回で入力し続ければ、自キャラは



ニュートラル↓から、



ニュートラル→、



そしてニュートラル↓に戻すのがブロッキング永久機関。空中ではなかなか有効。上空では↓、着地際では→を狙おう。

常にブロッキングできる状態で居続けることが可能です。ただしダッシュになりやすいので、実際には少し遅くしてやる必要がありますが。空中ブロッキングならばその心配もなく、いくら早く入れても問題ありません。

真：（レバー↓ブロッキングとレバー→ブロッキングの交互入力による、ブロッキング永久機関か。ならば、）火寝利先生、もう一度やろう。

火：何度やっても同じではないでしょうか。

真：そうかな？

火寝利のケンに真留世のオロが乱入する。火寝利は屈伸を始める。

火：いつでもいいですよ。

真：はい、足払い。

屈伸している火寝利のケンにオロの足払いがヒットする。

火：なにっ。

真：じゃあ、リープアタック→立ち中キックキャンセル仁王力（※注3）。

火：と、とれない。なぜだ？

真：聞きたいか？

火：くっ。

真：空中ならいざ知らず、地上でレバー↓ブロッキングとレバー→ブロッキングを交互に出したら、立ちガード不可攻撃と、しゃがみガード不可攻撃に対してブロッキングする確率は、ほぼ2分の1じゃねえか。

火：……。

真：それに投げられたらどうするんだ？

火：ぐっ。

真：駄目でしょう。

火：迂闊でした。

真：以上。

自分の研究室で一人うなだれる火寝利。だが火寝利の目は死んでいない。

火：やはり空中と違って、地上での↓ニュートラル→ニュートラル↓には限界がありますか。しかし、これほど単純なコマンドならば、工夫すれば何とかなりそうなものですが。

火：投げはある程度仕方ないとして、問題は立ちガード不可攻撃としゃがみガード不可攻撃ですね。どちらかに限定することができればよいのですが。やはり使用率からいって立ちガード不可攻撃をブロッキングすることを考えたほうがよさそうですね。あとはリープアタックを中心としたしゃがみガード不可攻撃を何とかできれば。とりあえず、レバー↓ブロッキングの有効時間で居続けるためには…。

その夜、火寝利の研究室の明かりが消えることはなかった。

そしてABS

数日の後、火寝利の研究室の扉がついに開いた。とうに肉体の限界はきていたが、火寝利の脳は常時の数倍は冴えていた。筐体置き場の近くで寝袋にくるまっている真留世を見て、火寝利はお構いなしに声をかける。

火：真留世先生、起きてください。真留世先生。

真：ん、んー。

寝袋でも寝相の悪い真留世は、まだ起きてはいないが、嫌そうにゴロゴロと転がる。火寝利は追い打ちをかけるように真留世の体を揺する。すると、いきなり真留世の上半身が起きあがった。

真：ん、何事？

まだ寝ぼけているが、何とか状況に対応しようとする真留世。

火：真留世先生、相手してくださいよ。

> **ブロッキング再入力不可時間キャンセル理論**
> （毛田博士著「これができれば無敵じゃ」より抜粋）
>
> ○→→→や↓↓↓と入れ続けてもブロッキング再入力不可時間の存在により、ブロッキングは成立しない。
>
> ○再入力不可時間は、入力したブロッキング方向と後ろ要素のあるレバー方向以外のレバー方向、すなわち→ブロッキングならば↑・↗・↘・↓、↓ブロッキングならば↑・↗・→・↘の方向にレバーを入れることによりキャンセルできる。これは地上、空中を問わない。
>
> ○上記のシステムにより、レバー↓ブロッキング有効時間（※注1）中に→を入力すると（※注2）レバー→ブロッキング有効時間に移行できる。もちろんそこから↓でレバー↓ブロッキング有効時間に戻ることも可能。

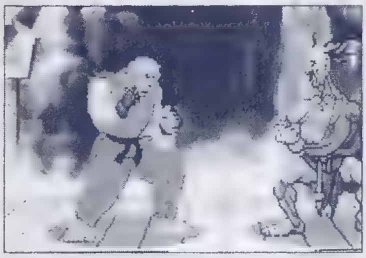
真：ん？
　真留世はまだ言葉の意味を理解できていない。
火：真留世先生、対戦の相手をしてください。
真：ー、…マジ？
　目を輝かせる火寝利。あきらめる真留世。2人は対戦を始める。火寝利のケンは屈伸せず普通に闘っている。
真：屈伸はやめたの？
火：やめてませんよ。今はやってないだけです。
真：やめたのか。
火：……。
　しばらくして火寝利のケンのスーパーアーツゲージが2つ溜まる。いきなり屈伸を始める火寝利。
真：また？はいリープ…。
火：神龍――拳。
真：いてぇ！神龍拳待ちか。
　まだ屈伸している火寝利。
真：なら、(これなら反応できまい)しゃがみ中キック。
　カツッ。火寝利のレバー↓ブロッキングが成立する。
火：神龍――拳。
真：うそ。きちぃよ。
火：うまくいきましたか。これがこのたび開発したABS(オートブロッキングシステム)です。
真：なんだそりゃ？
火：聞きたいですか？
真：早く教えろよ。

立ちガード不可攻撃にねらいを絞る

火：このあいだの↓ニュートラル➡ニュートラル↓は真留世先生が指摘された通りの問題点がありました。立ちガード不可攻撃にねらいを絞ったとして、↓に1フレーム入れてから、ニュートラルに戻して9フレーム待ち、その後➡に1フレーム入れてニュートラルに1フレームほど戻し、再度↓に入れる。これで立ちガード不可攻撃に対して、単純計算では6分の5の確率でブロッキングが成立するはずです。ダッシュを考慮してニュートラルに戻しておく時間を1.2フレームほど延ばしたとしても7分の5です。
真：すごいじゃん。
火：確かにこれはこれですばらしいスペックですが、入力コマンドが特殊過ぎ、無意識レベルでの入力ができるようになるには、よほどの修練を積まない限り難しいです。入力を意識してしまうと反応が遅れ、リープアタックや投げの餌食になってしまいます。
真：まあな。
火：そこで入力を簡単にするためにレバー↓ブロッキングの再入力不可時間をキャンセルするレバー方向を↘にする事を考えてみました。レバーを↓に6フレーム（※注4）入れてから、ニュートラルに戻す前に、↘にすべらせます。↘に1フレーム、ニュートラルに1フレーム、そしてまたレバーを↓に入れれば、立ちガード不可攻撃に対してのブロッキング成功確率は4分の3です。
真：↓↘コマンドなら現実的な入力だな。
火：はい。しかしこの状態からボタンを押して出る技は通常技です。この入力ではしゃがみガード不可攻撃をブロッキングすることはできません。立ちガードする手もありますが、リープアタックや跳び込み攻撃をガードしてしまうと、それだけで不利になったと考えるのが妥当でしょう。そこで技を出して打ち勝ちたいところなのですが、通常技では心許ない上に、空中対地上の不利を背負ってしまっています。
真：それがリープアタックの強い点でもあるわけだし。
火：そこで先ほどのコマンドにもう一つのレバー方向を加えてやります。↓に6フレーム入れてから↘にすべらせて、そのままレバーを➡まで入れるのです。いわゆる波動拳入力ですが↓を長めに入れます。そしてレバーをニュートラルに戻し、また下に6フレーム入れ↘にすべらせます。この時点でいわゆる昇龍拳と↓↘➡↓↘(➡)入力が完成します。
真：波動拳入力を繰り返せばそうなるな。
火：ボクが使っているケンでは、その状態でパンチボタンを押せば昇龍拳、ゲージがあるときにキックボタンを押せば神龍拳が出ます。
真：いわゆる神龍拳待ちだ。
火：そしてその状態での立ちガード不可攻撃に対する、ブロッキング成功確率は3分の2です。もちろんこの確率は上限値なので、実際は2分の1いくかいかないかでしょう。
真：厳しくなってきたな。

これがABS入力だ

9フレームのコマンドなので1秒間に6回以上屈伸したい。がんばれば7回前後はできるはず。ちなみに筆者は2P側でないとできない。


ニュートラルから↓に6フレーム入れる。


その後レバーを↘、


➡とすべらせて、


ニュートラルに戻す。以下繰り返し。

2段構えの防衛ライン

火：そうなんです。地上でのブロッキング永久機関は、ブロッキングすることを前提に考えていると、効率が悪いようです。そのため、神龍拳待ちに応用する形での活用を考えてみたのです。相手の出す技に対して反応してボタンを押す。常に神龍拳コマンドが完成しているわけですから、後はボタンを押すだけです。
真：最速だな。
火：ここで重要なのは読みではなく見て反応することです。スーパーアーツゲージは貴重なので、ガードされてしまうともったいない上に、反撃確定です。見て反応したのならガードされる可能性は格段に少なくなります。しかしどの技にでも反応が間に合うわけではありません。発生が10フレーム以下の技に対して反応するのは不可能です。18フレーム前後ぐらいが目安になるでしょう。もちろんその技のどのグラフィックに反応するかも、問題になってきます。
真：リープアタックはぎりぎり厳しいんじゃないか？
火：はい。しかしリープアタックはコマンド技なので、屈伸を見ることができます。足払いの可能性もありますが、そのためのABSです。反応できない攻撃はブロッキングになってくれることを信じて、反応に集中するのです。反応に成功しても、ブロッキングに成功しても、神龍拳コマンドが入っているので、ボタンを押すだけで神龍拳確定です。
真：便利だな。
火：この2段構えの防衛ライン構想が、ABSなのです。
真：ふーん。それはわかったけど投げにはどうするんだ？
火：足払いを出す、といいたいところですが神龍拳が暴発してしまいます。そのため状況に応じて、ABSを作動させる必要があります。相手が打撃を出す確率の高いときに瞬間的に入力を始め、相手の行動によっては入力をやめ、逆に投げにいくのも一つの手でしょう。
真：だんだん普通の攻略っぽくなってきたぞ。
火：ロマンのない人ですね。

注1…ブロッキング入力後、相手の攻撃をブロッキングできる時間。攻撃を待ち受ける時間といった感じ。
注2…ブロッキング入力は直前にニュートラルが必要。正しくはニュートラル➡、ニュートラル↓である。再入力不可時間キャンセルのみが目的ならばニュートラルはいらない。
注3…仁王力はブロッキング不可。ここでは当然リープアタックを取れなかったことをいっている。
注4…↓入力後すぐにレバーをニュートラルに戻せば、本来のブロッキング有効時間10フレームをフルに使えるが、↓に入れ続けると6フレーム後しゃがみとみなされ、ブロッキング有効時間が切れてしまう。

これで安心！大会向けキャラ別小ネタ特集

アレックス

新世代の対空技?しゃがみ大パンチを完全解明す

無理してエアニーを使わなくても下大Pには利点がいっぱい。実は着地のスキが小さいのがポイントだ。

空中ブロッキングがうまいプレイヤーが増えてきたことにより、徐々に対空技としての地位が下がりつつあるエアニースマッシュ。

代わりに使うべきなのはもちろんレバー下大Pのタックルである。この技、本誌で以前紹介したように、相打ちになった場合、ふっ飛んでいる相手に大エアニーで追い打ちでができるため、相打ちOK対空として使いやすい。そのうえ、2段HIT技なので空中ブロッキングに対しても強い。地上の相手にも当たる、といった利点もある。

そして、今回強調したいのは、そのスキの小ささである。実はこの技は意外と着地のスキが小さく、地上の相手にガードされてもそう簡単には反撃を受けないのだ。だから、エアニーと違い、地上の相手を引っかけたりすることも期待しつつ、先読みの対空としてある程度使っていっても悪くないと思うぞ。

そしてもし、地上の相手にガードされたり、スカってしまっても、ちょっとしたワナが張れるのだ。といっても別に全然難しいことじゃない。タックルの着地と同時にレバー↓のブロッキングを仕込んでおくだけ。

バッチリ反撃されればもちろんダメだが、タックルの着地のスキが意外と小さいことも手伝ってブロッキングが間にあったところへ足払い等をつっこんでくれる相手は意外と多いのだ。

ブロッキングを仕込む以外にも、エアスタンビートやスタンガンヘッドバットを出したり、パワーボムを狙う等の連携も考えられる。



使っていなかった人も見直してみよう。

アレックス

相手のブロッキングのうまさを見切ってのお仕置き

上級者に対してヌルイ連携をしかけるのは自殺行為。リープと下段の散らし、パワーボムの狙いどころが勝負のカギを握る。

まず、対戦相手のブロッキングのレベルをある程度見切ってしまいたい。とりあえずの目安として、こちらがジャンプ中P→立ち小Kのような連携を仕掛けたときに、ジャンプ攻撃ガード後にブロッキングによる割り込みを狙ってくるかどうか。ここでブロッキングして確実に反撃してくるような相手は、それなりにこのゲームを理解している手強い相手である可能性が高い。こういう相手に対しては、跳び込みから不用意な連携を仕掛けるのは危険。

特に跳び込みから立ち小K、立ち小P、立ち中Kのようなレバー↓、→のどちらでもブロッキングできる技ばかり使うのはダメ。レバー↓でなければブロッキングできない小、中足払いと、レバー→でなければブロッキングできない立ち小Pやリープをうまく混ぜてゆさぶろう。

跳び込みから次の技を連続ガードになるようにするには、中Pで跳び込む場合は意識して打点を下げなくてはならない。大Pや大Kなら打点が高くても、出の早い小技なら連続ガードにできる。

小技で最も出が早いのは近立ち小P、次いで遠立ち小Pなので、とりあえず跳び込みから連続ガードさせたいときは、立ち小Pを使うといいだろう。

そして結局のところ、ブロッキングを多く狙ってくる相手に対しては、パワーボムを多用するのがいい。当然のことだが、ブロッキングに一番有効なのは投げなのだから。



立ち小Kは使いやすいが→↓どちらもブロッキングされてしまう。

ダッドリー

決めろ空中技！うまく踊れるのも紳士の定義だ！

ダッドリー戦の相手は、なぜか立ちガードをしてくる率が高いようだ。ここでの決め手は大足払い！中段であるリープも使えー！

何もTCだけが連続技じゃない。他にもごっそり体力を奪う術はあるぞ。

近距離でレバー前入れ大Kを使え、ということを書いたが、その対になる下段も忘れてはならない。

1屈み小K×2→屈み大K
2屈み小K→屈み中P→キャンセルダッキング（リープ）

何もこの組み合わせでなくてもいいのだが、ここに示した2つの連携は非常に紛らわしく、ダッキングに対して構えていると屈み大Kに当たりやすいという利点がある。

もし屈み大Kが画面端でヒットした場合は、ここからさらに追撃が可能になる。

●屈み大K→中ダッキングアッパー×0～2→ジャンプ大P→ロケットアッパー→ジャンプ大（小）P→ロケットアッパー

ここまで決められれば、ダメージはもちろん、相手が受けるプレッシャーも相当なものになり、下段をより固めてくるはずだ。そこにつけこんでリープやダッキングの選択を増やしていけば流れは君に傾く。

下段技に注意深くなった相手に対して、ダッキングからの投げや、リープアタックからの密着戦を再び挑むことで、相手を心理的に追い込んでしまうのだ。

心理的に追い込まれた相手が最も望むことは、とりあえず間合いを離すこと。そのために牽制技を主に使ってくるはず。この牽制技に対してブロッキングを成功させるのが理想の勝ちパターンになる。

相手を焦らせるパターンをより多く見つけて、ブロッキングを成功させよう。



下段があるから中段が生き、投げがあるからブロッキングが生きる。対戦は勝負だ。

ダッドリー

ボディは痛い！ものの10秒でダウンだ！

ボディ（立ち中K）を相手に当てれば、連続技で4割近く奪える。ボディを当てるためにはどう仕掛ければいいかな?

接近戦からの攻めが得意なダッドリー。その理由の1つに、「連続技が強力」というものがある。TCの中K→大Kから小足払いにつなげて、キャンセルジェットアッパー、SCでロケットアッパーというものだ。

大会ともなれば、この連続技の認知度も高くなり、それに対する警戒心も強くなっていることだろう。単純にTCを繰り返していても、ガードを続けられてしまうはずだ。中にはブロッキングで対抗してこようとする相手がいるかもしれない。そこで大会独特のセオリーを伝授しよう。

少し怖いかもしれないが、レバー前入れ大Kを跳び込みの後に使ってみよう。相手は、まず安全性を重視して屈んでいるので当たるはず。ブロッキングを狙ってくる相手にもきくぞ。

この技の後は、改めて中K→大Kを出すが、ブロッキングを狙ってみる。すると面白いように相手は引っかかるはずだ。もちろん成功率は50%だが、プレッシャーが普通以上にかかる場では特に有効だ。

予想以上の行動（ここではレバー前大K）をとり、相手がひるんだ一瞬後というのは、判断力が落ちているものである。あせっているうちに攻めを仕掛けよう。

TCがヒットしても、ブロッキングが成功しても、相手の体力を4割は奪える。思い切って攻めていこう…といいたいところだが、そこは大会、安全性を追求したほうがいい。TCよりも、ブロッキングを狙う率を増やしたほうが無難だろう。

ただ、それではガードを続けている、もしくはブロッキングを狙っている相手にダメージを与えることができない。そこで、

A投げ（中P投げ）
B投げ（主にリープ）
C下段（小足払い）

これらの選択を加えていこう。少し難しいかもしれないが、投げを試合が始まってから早いうちに狙ってみてほしい。

ユン&ヤン

槍雷もいいかも

乱入する場合、相手のプレイスタイルをチェックしてからスーパーアーツをセレクトするのも一つの手だ。

相手が手堅いプレイスタイルなら、連続技を入れる機会が少ないことを考え、転身穿弓腿を選ぶといい。ちょっとした隙にもつけ込める、返し技としての性能の高さもウリ。狙うべき場面が多いのでプレイヤーを選ばず、最も安定したスーパーアーツといえる。迷うくらいならコレを選ぼう。

もっとも人気がないというか、「なんでそれ使ってるの？」と聞かれることさえある槍雷連撃は、強引にラッシュで押さえ込もうとするタイプに相性がいい。連携の割り込みだけでなく、リープの着地のフォローにも使える。１打目のヒジは完全無敵なので、接近戦で相手が手を出しそうなところで使っていこう。リープに対して、転身穿弓腿を使ってもスカって下を抜けてしまうことが多いが、槍雷連撃なら大丈夫。ガードを上下に揺さぶってくるタイプにも非常に有効だ。接近戦の強化をはかるならこの技だ。

幻影陣は、TCからの連続技に使うだけではもったいないが、立ち中キック後の追い打ちや対空で使うようにし、使える状況を増やせばそんなにダメージ効率は悪くない。いつでも使える状態にするためにも、幻影陣後の追い打ちでしっかりゲージを溜めておくこと。スーパーアーツの性能に頼って勝つことはできないので、玄人向けの技だといえる。単純に強さを求めるなら他の技のほうがおすすめ。



ラッシュに強い槍雷連撃。リープ後のフォローとしても有効だ。

ユン&ヤン

狙いどころはここだ！

「雷撃蹴をすぐに投げ返される」「いまいちヒット率は悪いんだよな…」そんな人は必ず読むように。

雷撃蹴の打点が高いと簡単に投げられてしまうので、「雷撃蹴をガードしたらとりあえず投げだな。打点が低くて投げられなくても、どうせTCは連続ガードになるし」とか考えて、とりあえずガードして投げを入力しているプレイヤーは意外と多い。

そんな相手には、打点を低くして中足払いにつなぐといい。「投げを狙う＝立ち状態」なので、下段技の中足払い（下段技）がヒットするので、目押しで立ち中パンチにつなぎ、そのままTCを叩き込んでやろう。これで投げを狙われることが減るようになれば、雷撃蹴がますます使いやすくなることだろう。

雷撃蹴が最も効果的なのは、間合いが近・中距離の場合。接近戦でカツカツ固めていると、相手はこちらの連携を止めようとして手を出すことが多いので、そこに雷撃蹴を狙うのだ。足払いなど出していようものなら、まず連続技が入る。中足払いや大足払いで下段ガードを意識させておくのが、雷撃蹴のヒット率を上げるコツだ。

相手がガードで耐えるタイプなのか、強引に割り込もうとするタイプなのかを観察、判断し、ガードが堅いようなら、小雷撃蹴でスカして前方転身やヒザ蹴り（キック投げ）も混ぜていこう。ちなみに、ヒザ蹴り後に前方転身で追い打ちをかけることもできるぞ。槍雷連撃も入るが、ダメージはカス。

ついつい雷撃蹴に頼って攻めたくなってしまうが、地上戦（下段ガード）を意識させなければ効果は薄い。簡単に雷撃蹴に対応されてしまう人は、そこに問題がある場合が多い。相手が雷撃蹴に意識を集中しているようなら、「地上でねばる」ことが大切だ。

ガードをスカしたい場合は目の前に着地してもいいが、昇龍拳などの対空技をスカしたい場合は、かなり手前を意識して着地すること。

リュウ

今回の伏兵技となるか!?

単なる予想でしかないが、わりと猛威をふるいそうなのがこの電刃波動拳。一瞬の判断ミスが命取り。

大会で、意外と活躍しそうなのが電刃波動拳。相手にしてみれば、普段ならブロッキングできるはずなのに、大会ということで緊張してしまってブロッキングを失敗する可能性が高い。

だが、もし自分が電刃波動拳を選択してゲージが溜まったとしても、無理に使うのはやめておこう。電刃波動拳は射出した後の硬直時間が長いので、反撃を受けてしまう。一番安全な使い方としては、やはり相手のジャンプ攻撃をブロッキングしてから波動拳（or昇龍拳）→電刃波動拳とつなげたときだろう。相手をダウンさせることができれば、それだけ充電することもできるし、それだけスピードも上げることができる。

ただ、波動拳だと、相手のスタンゲージを溜めさせることができないという欠点がある。それゆえに、電刃波動拳も３段階ぐらいまでしか溜められないということも頭に入れておかなくてはならない（クイックスタンディングならなおさらだ）。それに、キャラによっては、非常に相性が悪くなったりもする。ユン&ヤンなどがいい例だ。

しかし、常にジャンプ攻撃をしてくるというわけでもないので、ブロッキングにならずに着地投げをくらう可能性もある。まずは、相手がブロッキングを狙いながらジャンプしてくるのか、それとも必ず攻撃をしてくる相手なのかを見定める必要がある。ジャンプ攻撃を出してくる相手にはブロッキング→波動（or昇龍）→電刃を狙い、空中ブロッキングを狙っている相手には、対空技のバリエーションを増やし、ジャンプ攻撃を出さざるを得ない状況にさせることが重要だ。が、地上戦重視の人が相手だと、狙う機会が非常に少ない。

でも、先程もいったように、狙いどころがないからといって無理に使うのはやめるよう。また、ジャンプ攻撃にもユン&ヤンのように多段技があるので注意ね。

リュウ

迷いなしでいけ！

こちらの選んだスーパーアーツで、相手のガードも変わってくる。特に真・昇龍拳は…。

リュウの場合は、選んだスーパーアーツによって強さが変わるといっても過言ではない。特に真・昇龍拳は、一発逆転の可能性を秘めている。が、その分相手も警戒しているはずなので、ヒットさせるのが難しいとも言えるだろう。真・昇龍拳は相手の連携に割り込むのに使うよりは、ブロッキングをしてからダイレクトに狙いにいくといい。

また、対空として使うのもいい。が、この場合は相手を引きつけて出さなくてはならない。もちろん、相手のジャンプ攻撃をブロッキングしてからでも構わない。真・昇龍拳の空振りを待つ相手には、思い切って投げを狙ってみよう。

また、真・昇龍を使うにしても、まずはゲージを溜めなければ始まらない。できることならば、１ラウンド中に溜めて、そのラウンド内でいつでも発動準備OKにしておきたい。あの長いゲージをより早く溜めるには、ターゲットコンボとリープアタックを組み合わせて使うといい。ちょっとした例を挙げれば、遠距離立ち大パンチはしゃがまれると当たらないから、リープアタックを使って立たせるとかね。早くゲージを溜めておけばそれだけ相手側に脅威を与えることもできるし、迂闊に攻撃をすることもできなくなる。そこで、投げを使うとかね。ありがちな状況としては、こちらの起き上がり真・昇龍拳を、待っている相手などが対象例だ。真・昇龍をくらった相手に、「あれは事故だよ〜」と言わせないようなプレイができれば本物。

ちなみに連続技として使うときは、あまり技の数を増やさないほうがいい。相手がスタンしていない場合はJ大P→近立ち大P→昇龍→真・昇龍→追い打ちといくのもいいが、スタンしている場合は、J大P→真・昇龍拳→追い打ちと段数を減らそう。これはもちろんコンボ補正を防ぐため。これでも半分は奪える。

ケン

強力な竜巻旋風脚と昇龍拳をフル活用せよ

移動手段としても使える小竜巻からのいろいろな攻撃連携と一撃のある大竜巻を使いこなせ。

まずは昇龍拳についてだが、ケンの昇龍拳は相手を引きつけて当てても、早めに当てても威力が同じだということを覚えてもらいたい。相手がこちらの昇龍拳をブロッキングしてくるようであれば、早めに昇龍拳を撃ってみよう。相手がブロッキング入力をまだしてなければ、昇龍拳がヒットする。引きつけて昇龍拳を当てる場合は、スーパーキャンセルを狙っているときだけにしていこう。

次は竜巻旋風脚からの攻撃パターンを考えてみる。まず近距離で相手に近づく場合は、小竜巻を使っていこう。小竜巻で相手に近づいて、相手がボーッとガードしている奴ならすかさず投げを狙いにいこう。この場合、使用する投げ技は膝蹴りを使っていこう。相手のスタン値を一番溜められるからだ。

また小竜巻で相手に近づいて、相手がブロッキングを狙っているタイプならば、中段攻撃技の稲妻かかと割りやリープアタックを出していったり投げを狙っていくのもいい。

また小竜巻で近づいて、相手がすぐに反撃してくるタイプならば小竜巻の後に相手の攻撃をブロッキング狙いで反撃していくといい。また別の方法として、小竜巻で相手に近づいて着地と同時にすぐバックジャンプ中キックを出していくのも有効だ。

場合によっては、自分の体力に少し余裕があるのならば小竜巻で相手に近づいて、また小竜巻でチクチク相手の体力を減らせていったり、大竜巻を狙って相手のスタン値を一気に溜めにいってもみるのもいい。大竜巻が相手にヒットし終わった後は、バックジャンプ中Kを出して一度間合いを広げるか、そのまま着地と同時に膝蹴りを狙いにいき、相手のスタン値を溜めにいくのもいいだろう。

ケン

相手のブロッキングの裏をかいて優位に立とう

ありきたりの連携はブロッキングの的になる。意表をついた行動でこれを防げば自分のペースに持ち込むことができる。

ジャンプ攻撃から連携で攻めていこうとしたらブロッキングされて返し技を入れられてしまう。こういうことが往々にしてある。ジャンプ攻撃はタイミングがわかりやすくブロッキングされがちだ。そうされないためにも、違う行動をとることが求められる。

ここで有効な手段としてジャンプ中にわざと打撃を出さずに、着地に投げを狙うというものが挙げられる。

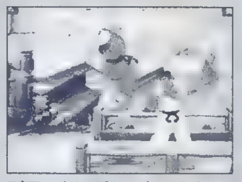


ここから投げにいくか、どうしようか。

ブロッキングしようとしている相手はほとんど反応できないだろう。

小足払いをガードさせての連携として、再度小足払いや大足払いがよく使われる。これも相手側にとってもブロッキングするチャンスなので、下段ブロッキングをしてくることが多い。

この意図を外すための攻撃手段としてリープアタックと稲妻かかと割りが挙げられる。リープアタックのほうが出は早いが近すぎると当たっても反撃を受けてしまう。かかと割りも連続技にはつなげることはできないが、ブロッキングを外したことで相手は動揺するので攻めやすい。



ブロッキングされないように中段攻撃を使っていこう。

ネクロ

中Kキャンセルを取り入れて、中Pをさらに補おう

中Kキャンセルは、今、もっともトレンディ。電磁ブラストが主力になる日も近い。

しゃがまれている相手には当たらない中P及びターゲットコンボは、反撃技としては確実性に劣り、やはりその場では別の技を使いたい。反撃ポイントを確実なものにするためにここで中Kをお薦めしたい。

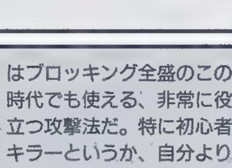
近ければニーアタックを、遠ければ普通に中Kを使いたいが、ここでの問題は中Kのほう。

キャンセルポイントが1フレームしかなく、しかもつながるのは小電磁ブラストのみ。しかも、難しい操作を必要とし、しかも威力はないし、反撃も受けるだけのモーションは備わっているし、ここまでしただけの報償は帰ってこないと思われるが、しかしこの電磁ブラストはバカにできるモノではなく、実際のところ、反撃はほとんどないし、リーチには間違いはないし、結局は謎めいていつつも役に立つので、操作を体に覚え込ませるのは決して損ではないはずだ。

また、すぐドリラッシュはブロッキング全盛のこの時代でも使える、非常に役立つ攻撃法だ。特に初心者キラーというか、自分よりも格下の相手に対する攻撃としては最高峰に位置する。

もしブロッキングや反撃法がパーフェクトな相手だったりしたら、大ドリを混ぜたり、ライジングコブラを混ぜたり、ドリルは出さずさりげなく大Kで逃げたり、という行動でお茶を濁しつつ間合いを広げよう。あくまでも逃げていることを悟られないことが大切だ。

またついでに、ライジングコブラは、超接近でなく相手にゲージがないことを確認しておけば、いい技だ。



ダルシムより受け継いだすぐドリラッシュは未来永劫使われることだろう。

いぶき

首折り免疫を調べつつ下段への反撃を狙え

この技がきく相手であるかないかで、試合のラクさが変わってくる。大足払い→TC、中段攻撃使用の際の参考にもなるぞ。

立ちガード不能技である首折りは、その突進力でもって離れたところにいる相手を強襲できる、強力な移動攻撃技だ。だが、もしガードされてしまうと、ほぼ確実に反撃を受けてしまう。頻繁に使っていきたいが、とても頼れる技であるとはいえない。

しかし、相手の対処の仕方によっては、首折りの有効度はだいぶ違ったものになってくる。その反応を、なるべく試合前半でみておくのだ。

例えば、1ラウンド目開始直後にいきなり出してみて（この場合は中がいい）、これがガードされた場合。このあとすぐに投げにくる相手には、もう首折りは基本的にきかない、と思ったほうがいい。その相手はおそらく、免疫がしっかりあって、「普段はしゃがみガード。レバー入れ中Kやジャンプ攻撃がきたときだけ立ちガード」と決めてかかっているはずだ。このタイプの相手には、しゃがみガード不能技を意識的に多めに使っていったほうがいい。

また、事前に対戦相手の対いぶき戦の試合を見るチャンスに恵まれたなら、そのときのいぶきに対する立ちガード、しゃがみガード比率を注視しておくといいだろう。それでもし、あらかじめ「首折りガード→投げ」にくる相手だとわかっているなら、SAは鎧通しをセレクトするという手もある。「小首折り先端ガードさせる→投げ返しにくるのを期待して鎧通し」という奥の手に利用するのだ。

開幕首折りがヒットしたときは、足元のガードがあまいか免疫がないかなので、小足払いやしゃがみ中Pなどからリープ、といく連携と同様に、小技→キャンセル小or中首折りを反撃されるまで狙っていこう。

首折りをガードしても反撃にこない相手は、やはり免疫がなくてすぐに反応できないか、単に反応の遅い人だろう。そんなときは逆に首折り後投げてしまおう。

これで安心!大会向けキャラ別小ネタ特集

オロ

リープを使って相手の対処を見てみよう

オロといえばリープだが、知っている相手は結構対処してくる。そこではじめて次の選択肢を考えよう。

遠距離でも十分に強いオロだが、やはりリープアタックを使った接近戦が強力なので、狙いは近づくことにある。

近づいたときにまず思いつくのがやはりリープアタックであるが、オロに対して経験値が高い人はリープアタックにのみ注意している場合が多い。

それはやはり連続技によるスタンの可能性と、下段ならくらってもスタンしにくい、間合いが離れやすく攻めを継続しにくい、ということから、立ちガードのほうがいいと認識しているからだ。

ここで、1回リープアタックを出してみよう。相手がガードか、技を出すか、少し前に歩くかを見る。

技を出しているときは小足払いを使っていればつぶせるが、これではあまりダメージが期待できないので、思い切って仁王力を使ってみるといい。面白いように入るだろう。

ガードしているならばKの投げをどんどん使っていこう。端に追いつめられるからだ。

もしも相手が前に歩いたのなら、それはブロッキングを狙っている証拠。この場合は仁王力、投げ、ともに狙えるのでラッキー。上級者になればなるほど投げや仁王力をくらいやすいわけだ。初心者は連続技で倒し、上級者は投げと仁王力で倒すようにしよう。リープの反応を見てよく対処していくのが重要だ。

最後に重要な小ネタが1つある。それはジャンプ中Kだ。昇りですぐに出すと中段攻撃になるので、とどめでなくてもどんどん使っていきたい。起き攻め時に効果抜群だ。

この技のすごいところはヒット確率が高いというのもそうだが、たとえガードやブロッキングをされても間合いが離れるので反撃が全く怖くないということだ。

たしかに攻めはそこで途切れるが、体力勝ちしているのならば問題ないだろう。

ネクロ

堅くいくより波に乗れ!大会では相手を落とすことが肝要

エレクトリックスネークの選択こそ、勝ち進めるかどうかだ。

大会という場面で必要になってくるのは安定した手堅さではなく、波に乗って一気に攻め落とすことができるかどうかという、ここ一番での強さだ。

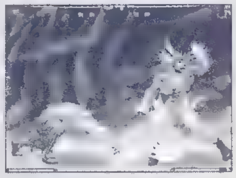
ガードよりはブロッキング、中攻撃での様子見よりもすぐドリからのラッシュ、安定した超電磁ストームよりすぐ溜まっていつでも使えるエレクトリックスネーク。すべての試合がそうなるとは限らないだろうが、いつもよりはこういった点を重視して闘いに臨みたい。

その中でもエレクトリックスネークが注目株。跳ばれるかもという危険性も含んではいるが、ゲージの短さ、ブロッキングのしづらさ、スタンゲージの溜まり具合、という背景に押されて、最強スーパーアーツの地位を確たるものにしている今日この頃だ。

危険性は確実にヒットさせることで回避し、連続技、反撃用、起き上がりに重ねる、というポイント以外では使わないようにしておこう。

感覚的には、そもそもゲージはないもの、スーパーアーツは持っていないが強力な必殺技、スーパーアーツキャンセルのできるちょっと強力な必殺技という気分でいつもコマンドを入れておきつつ、使っていくぐらいがちょうどいいぐらいだろう。

あとは練習によって基礎レベルをあげておくのを前提に、さらに毒電波か神の降臨か、そのあたりの妖しげなものに頼ることで自分に足りないものを補おう。



活躍を期待されるエレクトリックスネークだ。

ショーン

前転が勝利の鍵だ

近づくためだけではなく、攻めとしても重要になってくる。前転、前転への対処方法によって闘い方が変化するぞ。

一見すると、ただの移動技でしかない前転。だが、攻め手に欠けるショーンには、非常に重要な技である。前転で近づき、リープ、投げ、SAといった2択、3択をかけることができるからだ。

だが、相手がショーン慣れしていると、話が変わってくる。あまりにも奇襲的な戦法なので、確実な対処方法を知っていると、そうそう2択、3択にはならない。そこで、色々な戦法を取って、どの攻めを中心にするかを、対戦中に考えていくとしよう。

いきなり前転を使うのは無謀なので、まずは中足払にキャンセルをかけて使ってみよう。この中足払い→小前転に 無反応ならば、相手はショーン慣れしていない証拠。前転から2択、3択がかけられるだろう。

基本的な攻めとしては、リープ、投げ、SAなどが挙げられる。主にリープと足払いでガードを崩し、反撃するようになったら、無敵のあるSAで攻撃に割り込むのだ。ガードが固くなってきたら、投げてしまうのがいいだろう。

前転に素早く反応してくる相手には、前転をギリギリで出して、下段ブロッキングを狙ってみよう。反撃が確実に来ると分かっているならば、ブロッキングもやりやすいはずだ。ブロッキングに成功したら、大足払いが安定してダメージを与えられるぞ。

前転のもう一つの使い方として、相手の起き上がりに重ねて、投げる方法もある。なかなか使えるぞ。



前転から、2択、3択をかけて、ガンガン攻めていこう。

ショーン

一撃に賭けろ!

なんだかんだ言っても、最終的にはトルネードに頼るしかない! それがショーンだ。

ショーンの最大の武器は、やはりトルネード。攻撃力、気絶値共に高く、一発入るだけで状況の変わるこの技は、相手にとっては脅威でしかない。よってどのキャラも、トルネードに対する対処方法はかなりできているに違いない。

そこで、相手がトルネードに対してどの程度免疫があるのかを、確かめるような闘い方をしてみよう。

まず手始めに、中間距離からの中足払い→弱トルネードを何度か狙ってみる。これで、中足払いによく当たるようならば、相手は下段への警戒が弱いようなので、強トルネードに変えて連続技を狙っていこう。

相手がガードするようならば、対処方法に注意してみる。なにもせずに立ちガードをするようならば、相手はトルネードへの免疫がないと思われるので、ガンガントルネードで攻めていいだろう。

トルネードを途中からしゃがみガードに変えてくる相手には、要注意。その相手は、おそらくトルネードの対処方法を心得ている相手であろう。しゃがみガードで通りすぎるのを待ち、背後からの反撃を狙っているのだ。

そんな相手には、無理に強トルネードは使わずに、弱トルネードだけにしておこう。弱ならば、反撃の可能性は少なくなるだろう(確実に決まる場合は強トルネードを使うように)。

対いぶき、エレナ戦ではトルネードはほとんど無意味なので、あまり使わないようしよう。連続技もタックルを使うように。



途中からしゃがむ相手には要注意だ!

中足波動真・昇龍?それもったいないよ

ダメージ補正と難易度による連続技の選択

いかに「ダメージを奪える場面で最も多くのダメージを安全に決められるか」がひとつの強さ。ひいては勝ちに結びつく。

担当:ビデオもヨロジク P・鈴木

なんとなく気がつくこと

通常技→キャンセル必殺技→スーパーキャンセルSA。ある程度の量をプレイした人ならば簡単に使いこなせるのがこの連続技だ。

しかし、「多くの技を組み合わせれば、それだけ効率のいい連続技ができる」と思い込んでしまっている人はいないだろうか?

ここで問題を2つ出題してから説明に入らせてもらおう。

──問題──

①あなたはリュウ。いま、ケンの昇龍拳を地上でガードすることに成功した。真・昇龍拳が使える状態だったら、あなたはどのような反撃を考えるか?

②あなたはリュウ。いま、相手に対してジャンプ攻撃を出した。ヒットするかガードされるか分からない状況である。この場面から連続技を狙っていく場合、あなたはどのような技を出すか?なお、真・昇龍拳が出せる状態にあるものとする。

連続技には補正がかかる

それでは説明に入ろう。

多段技(つまり連続技も含まれる)は、単発で当てたときよりもダメージが小さくなってしまう(このダメージが抑えられることを"マイナス補正がかかる"という)。簡単な例を挙げれば、ジャンプ大P→中足払い→キャンセル波動拳を連続技1セットとして当てるよりも、ジャンプ大P、中足払い、波動拳をそれぞれ1回ずつ当てたほうが、わずかではあるが減りは大きいわけだ。

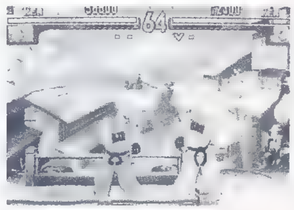


1P側が単発で、2P側が連続技で減った体力だ。

ただ、それぞれ1回ずつ技を当てるためには3回のチャンスが必要になってしまう。連続技として決めるのならばチャンスは1回あればいいので、そういった点では連続技のほうが効率はいいといえる。

スーパーキャンセルにさらに補正がかかる

通常技及び必殺技を多段ヒットさせた場合の補正のかかり方は緩やかなほうで、あまり「減りが少なかったなあ」と実感することはない。ところが、必殺技をスーパーキャンセルしてスーパーアーツを出してしまうと、目で見て、体で感じて分かってしまうほどSAの減りが小さくなってしまう。



1P側が単発迅雷脚、2P側が波動Sキャンセル迅雷脚だ。

このときのSAで与えられるダメージは、SA単体でヒットさせたときの約75～50%である。だいたい4分の3くらいと思ってもらえればいいだろう。

さて、この知識を覚えてもらってからが本題だ。

スーパーキャンセルをかけるとSAのダメージが4分の3程度になる。つまり補正がかかってしまった残り4分の1は通常技と必殺技の「連続技の導入部分」で補うことになるわけだ。

例えば、エレナの**屈み中P→キャンセルスクラッチホイール(上昇技)→Sキャンセルブレイブダンス(乱舞技)**であれば、ブレイブダンスの4分の1のダメージを、屈み中Pとスクラッチホイールを足したダメージが補っている。

屈み中P+スクラッチ

<

ブレイブダンス×4分の1

という式が成り立っているので、ダメージ面からすれば「連続技の価値がある」といえることになるだろう。

ところで、もし通常技+必殺技のダメージが、SAの4分の1に満たなかった場合は、どのような結果になるといえるだろう。

リュウの中足払い→キャンセル波動拳→Sキャンセル真・昇龍拳などが典型的な例といえるだろう。ここに実際に中足スタートの連続技と、真・昇龍拳単体をヒットさせたときの残り体力をそれぞれ示しておく。



1P側が単発ブレイブダンス、2P側が連続技を決めたもの。



あまり変わらない。1P側が単発、2P側が中足からの連続技。

ダメージに差がないことが分かってもらえると思う。この中足払いスタートの連続技は、ダメージ面からすれば、「連続技の価値がない」と見ることができる。



大Pキャンセル昇龍拳スタートにすれば減りは大きくなる。

リュウに「連続技の価値を持たせる(ダメージ面で)」ためには、中足波動拳のかわりに、立ち大Pキャンセル中昇龍拳を使えばいい。これなら真・昇龍拳の4分の1のダメージを大幅に上回ることができる。

このように、「ダメージ面から見た場合の連続技」は、SAの約4分の1を上回るように通常技と必殺技を組み合わせるのがコツだといえる。

ここまでが、数字、いわゆるデータ理論だけを見た、理論上の話。ここまでで内容が終わってしまっては、記事の意味がないのだ。

そう、「当たるかどうかもわからないジャンプ攻撃の後に、毎回自信を持って昇龍拳を出す行為はおばかさんである」ということぐらい、すぐに気がつくことだろう?

自分の実力をてんびんにかける

今までさんざん「ダメージ面から」と釘を刺しておいたのは、連続技には他にも意味があるからだ。

ダメージ以外の「連続技の見るべきポイント」、それは安全性だ。

ここまで、リュウを例にしてきたので、中足波動拳と立ち大P昇龍拳を再び例にとる。

確かに、連続技をヒットさせたときは、大P昇龍拳のほうがダメージが高かった。だが、この連続技をガードされてしまったときのことも考えなくてはならないだろう。

中足波動拳は、ガードされてしまった場合でも大きな反撃はくらいにくい。また、波動拳は出るまでにやや時間がかかるので、この時間を利用して中足払いがヒットしたか

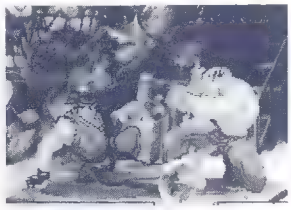


あーあ、これで逆に連続技を決められちゃうね。残念。

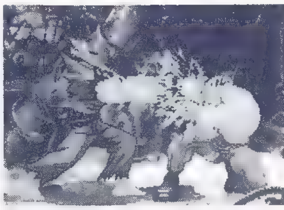
きみの想いはとどいている。だから伝えたい!

相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!

を確認することができる。波動拳をガードされていたら、真・昇龍拳を出さないという工夫も可能だ。



中足波動拳を出してみて、もしガードされていた場合は、



真・昇龍拳のボタン（P）を押さなければいい。これで温存だ。

一方、大P昇龍拳はまったくフォローがきかない。大Pから昇龍拳をつなぐタイミングは一瞬で、大Pがヒットしたかどうかを確認しないと昇龍拳が暴発してしまうことになる。さらに昇龍拳からのキャンセルのタイミングも一瞬。最悪の場合、相手がガードしているにもかかわらず真・昇龍拳まで出してしまい、ゲージを損するわ、痛すぎる反撃を受けるわ、という結果になってしまうのである。真・昇龍拳を出すことを止められたとしても、昇龍拳失敗の着地のスキに連続技を決められてしまう。

連続技としてのダメージは小さいものの、ガードされたときのフォローがきく、中足波動拳。

一方、ガードされたときのフォローはきかないものの、連続技がヒットすればダメージが大きい、大P中昇龍拳。

この2つの連続技を上手に使い分ける方法を考えよう。

反応力を高める？ やっぱり状況判[illegible]大切だね

自分の実力に自信があるのなら、大Pがヒットしたかどうかを見てから昇龍拳を出せばいい。限界まで目で見ていれば反応は可能かもしれない（ちなみに私は成功率が低い）。

練習を積めば可能かもしれないが、まずは安全性を考えることを優先すべきだろう。

大P昇龍拳はガードされたときのフォローがきかない。ならばガードされない状況で使えばいい。相手がスキの大きい技を出してきたときに、反撃として使うのである。これならガードされることを心配しなくていい。

逆に中足波動拳は、ガードされるかもしれないところで使えばいい。「安全と引き換えにダメージが少ない」と考えれば納得がいくはずだ。

非常に単純な話なのだが、意外と「反撃に中足波動」を使っている人が多いようだ。ダメージを与えるときに、より多くのダメージを狙うことが勝ちに結びつくぞ。

——問題の答え——

①立ち大Pキャンセル中昇龍拳Sキャンセル真・昇龍拳

②中足払いキャンセル波動拳Sキャンセル真・昇龍拳を狙い、波動拳を出した時点で相手が攻撃をくらっているのかを確認する。ヒット時のみ真・昇龍拳を出す。



この瞬間でガードかヒットかを見分けるのは難しいと思う。自キャラに応用させよう。

何をするにもカッコよく、ね

Virtua Fighter 3

担当：ちゃっきー

使えるものからウケ狙いまで ちょっと面白い小ネタ集

担当：ちゃっきー
情報協力：チビ太・カラーほか

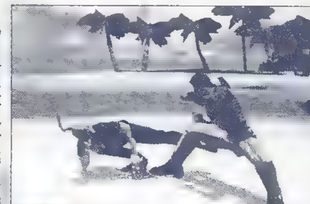
対戦中、アレ?何で?っていう怪現象に出会った人も多いことと思う。今回は、そんな現象のうちのほんの一部を紹介してみよう。中には実戦で使えるものや、知っておいて便利な技もあるぞ。

突き抜けるターンロースピン

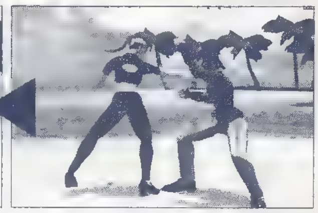
まずはサラのターンロースピンキック（敵背後⇩Ⓚ）について。

通常、サラのターンロースピンをガードすると、回転系独特の硬直状態になる。この状態はスキだらけ。ほとんどの打撃技や下段投げが返し技となる。

しかし、たまにしゃがみガードしているにもかかわらず、ターンロースピンが通常と同じように突き抜けることがある。こうなると硬直がかなり短くなり、打撃技で反撃することは不可能。密着状態でない限り、下段投げすら入らなくなってしまう。実はコレ、狙って出す方法があるのだ。



先行で⇘Ⓚを入力すれば、スキのないターンロースピンが。



⇦⇦Ⓟで振り向いて、Ⓖボタンでコンビネーションを切る。

やり方は、敵に背を向けた状態で⇘Ⓚ。つまり相手方向斜め下、と入力してやればいいのだ。ただし、相手方向にレバーを入れるため、普通に入力すると振り向いてしまう。よって背を向けた状態でバックステップするのと同じ要領でやらなければならない。技硬直中に先行入力するか、Ⓖボタンを押しながら入力し、そのあとⒼボタンを離すという方法でOKだ。



密着ガードされると、ギリギリで下段投げが確定してしまう。

ちなみに⇦⇦Ⓟから出す場合には、Ⓖボタンで一度コンビネーションを切らないとダメ。そのまま先行入力すると、ただの振り向きⓀになってしまうぞ。

アレ？ダウンしてないのにダウン攻撃が!

ダウン攻撃と言えば、相手がダウン状態のときにしか出ないもの…というのが常識。しかし、この常識が崩れるときがある。

ジェフリーのフロントバックブリーカー、そしてカゲの刀霞を投げ抜けされたとき、その怪現象は起こる。このとき、抜けられた側がすぐさまダウン攻撃（大ダウン攻撃を除く）を入力すると、そのときの相手の状態にかかわらず、ダウン攻撃が暴発するのだ。もちろんこのダウン攻撃にも攻撃判定が存在する（中段判定）。もしヒットすれば、これ以上の屈辱技はない。

フロントバックブリーカーのあとは、抜けた側の投げが確定してしまうので、対戦慣れした相手にダウン攻撃を出すことすらできないだろう。

チャンスがあるのはカゲの踵落とし。微妙に軸がズレているので、こちらもまず当たることはないが、相手がカゲの腹側にエスケープしてくれればヒットするぞ。一生に一度は当ててみたいね。



刀霞を投げ抜けされてオットットト。すぐさま⇩Ⓟと入力すると、



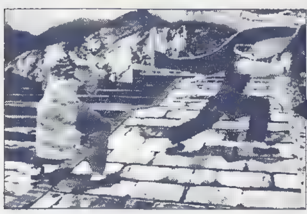
トオーってオイ。中段蹴りを出そうとして踵蹴りを出さぬよう。

投げ抜けされても!

進歩里胯や、順歩翻胯が決まったあと、先行入力で猛虎や白虎が出せることは誰もが知っている事実。実はコレ、



順歩翻胯を投げ抜けされた。ここで⇩⇨⇨Ⓟと入力すると…、



ハァーって、アンタ。どうしちゃったのよ、アキラさん。

きみの想いはとどいている。だから伝えたい！

相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!

投げ抜けされても出すことができるのだ。

進歩里脖のあとはなんてことはなく、先行入力しておくとただ出てしまうだけ、といった感じだが、順歩翻脖のあとは結構笑える。アキラはこのとき背中を向けているため、逆側に技が出るのだ。もちろんコマンドも逆。実用性はゼロに等しいが、ウケ狙いにはグー。投げ抜けされたら、必ず出すように（ウソ）。

鷹嵐が順逆を抜けられない!?

通常、相手の投げ入力後から10フレーム以内にコマンドを入力することによって成立する投げ抜け。しかし、そんな当たり前の常識も、鷹嵐には通じない。なんと鷹嵐、カゲの順逆自在に対する投げ抜け猶予が1フレームしかないのだ。つまりカゲ側の順逆自在の入力後、1フレーム以内（というか1フレーム目のみ）に⇨Ⓟ+Ⓖを入力しないと抜けられない、ということである。

技硬直を投げられたときの〝前10フレーム〟の受け付け時間が生きているのが不幸中の幸い。鷹嵐で順逆を抜けたいときには早めの入力を、ってことですな。



まあ、鷹嵐相手に順逆自在なんか使う必要ないけど。一応、ね。

ウルフの壁・壁抜け?

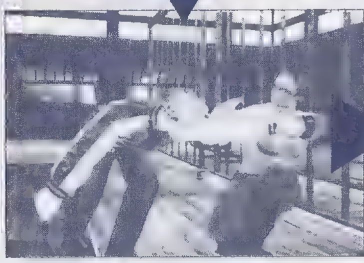
投げ抜けに関するネタをもうひとつ。壁投げが投げ抜けできないことは、もうみなさんご存じのことと思うが…。

ウルフの壁投げって言えばウォールボディスラム。当然これは投げ抜けできない。しかし、壁際で投げ抜けができない技がもうひとつあった。それはリストロックスロー。ウルフ側が相手を壁際に追いつめた状態で、この投げをきめると、たとえしっかり投げ抜けコマンドを入力していても、投げ抜けすることができないのだ。相手を壁に叩きつけたときのモーションが普段と違うことを考えると、これは壁投げ扱いになっているのかも。

しかも、このあと小ダウン攻撃が確定。大ダウンすら回避することが困難である。ダウン攻撃まで含めると、ジャイアントスイングを越えるダメージとなり、とってもオイシイ。壁際で起こしを決めたあとなど、チャンスがあったらぜひひとも決めたい。



壁際でローキックがカウンターヒットしたりしたら…、



迷わずリストロックを。なんと、投げ抜け不可です。マジで?

オート斜上の術

烈火虎尖脚や、連掌旋風腿（斜下ⓅⓀ）のあと、Ⓟを入力するだけで出る斜上掌。俗にオート斜上掌と呼ばれるこの技は、ただのⓅを出したいときに少々不便である。こんなときにはⓅではなく、Ⓟ+Ⓚまたは Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力してやれば、先行入力でもただの立ちⓅを出すことができる。

問題はこのあと。なんとこのあとにも、まだオート斜上の受け付けが残っているのだ。つまり烈火〜→立ちⓅ→立ち斜上掌（オート）となるワケ。



ダウン攻撃のオマケつき。なんかすごくイタいんですけど…。

ただし烈火〜で相手が浮いたときには出にくいので、そんなときにはコマンド斜上掌にしてやろう（浮いているなら最速で出せる）。



烈火虎尖脚からⓅを出そうとすると斜上掌になってしまうが…、



Ⓟ+Ⓚと入力すれば、ただの立ちⓅが出せる。ⓅⓅなどはムリ。



そして、そのあとにオート斜上掌がわりと使える連携かも。

背後攻撃で背を向けて…!?

ジャッキーの⇦⇦Ⓚ、リオンの⇦⇦Ⓚ+Ⓖは、敵に背を向ける技。しかしどちらも回転系であるため、立ちガードされると途中で止まってしまい、後ろを向くことはなくなる。しかしこのときに背後攻撃を先行入力しておくと…。

そう、なんとキャラクターは背中側に振り向き攻撃を繰り出すのだ！つまり背後攻撃で後ろを向く、ってこと。

ジャッキーのほうは、ガードされた時点で投げ技などの返し技が確定してしまうので魅せ技としてもイマイチ使えないが、リオンのほうはなかなか。相手が⇦⇦Ⓚ+Ⓖガード後に反撃しようとした場合、背後攻撃の前進によってほとんどがスカってしまう。ここですかさずもう一度背後攻撃を出してやれば、当然このスキに攻撃を加えることができるのだ。決まればなかなかカッコいいぞ。



⇦⇦Ⓚ+Ⓖをガードさせた場合、表面上は前を向いたまま。



しかし、先行入力で背後攻撃が後ろ向きにでる。かなりナゾ。



ほとんどの技をスカせるので、すかさず返し技を叩きこめ！

お詫びと訂正

前々号のVF3のページで、ジェフリーのスプラッシュからの起こし失敗（裏回り）に上段蹴り起きを当てると、ジェフリー側の投げが確定する、という記事がありましたが、これは間違いでした。信じてしまった方々、本当にごめんなさい。正確には次の通り。

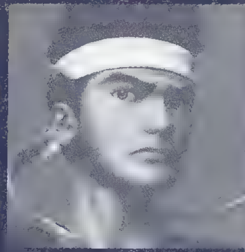
投げ合いになった場合、ジェフリー側が投げ勝つものの、蹴り起きを当てた側が打撃を出せば、投げを回避することができます。



この技、ガード後の返し技はありませんでした。ごめんなさい。

それともうひとつ。前号の起き攻めの記事の中。ジャッキーの小ジャンプKをガードした際に投げが確定で入る、という記述がありますが、これまたウソ。確定の反撃技はいっさいありません。重ねてお詫び申し上げます。

結城 晶



今回もまた、最強キャラを十分狙える位置にいるアキラ。常勝街道を突っ走るために。

力強く、そして美しく

馬歩衝靠からの空中コンボ、崩撃雲身双虎掌。体力をごっそり奪える打撃を持つアキラは、一発屋の印象も強い。しかし一発ばかり狙っていたのでは、当然安定して勝ち続けることは難しいだろう。というワケで、ここでは安定して連勝できるアキラを考えてみよう。

馬歩に頼るな！ 基本に立ち返って…

浮かしからの修羅覇王を狙いたいばっかりに、リスクの高い馬歩衝靠を連発、返し技（投げ）をバシバシ決められ瞬殺、なんていうのはもっともよくないパターン。確かに当たればデカいのだが、頼りすぎるのは少々キケンである。

しゃがみガードしている相手にヒットさせても、アンジュレーションが味方につかない限り修羅覇王を決めることができないこと、射程が短いこと、そしてしゃがみ状態からしか出せないことなどの欠点を考えれば、当然使いどころは限られてくるハズ。地上戦で乱発するのは避け、ここぞという要所のみで狙っていくようにしたい。

では、何をメイン武器にすればいいのか。それは裡門頂肘と撃歩翻胯である。どちらもリスクが少なく、かつ状況によっては大ダメージにつなぐことができる。極論、この2択だけでもアキラは十分に闘っていけるハズだ。

裡門頂肘は確定の返し技がなく、いつでも出すことができ、射程もそこそこ。これらの性能を考えれば、明らかに馬歩よりも優れた点が多いことが分かるハズ。確かに単発でのダメージは小さいが、よろけを取れれば、そこからの攻撃の幅は広い。

裡門と並び、リスクの少ない技として挙げられるのが撃歩翻胯。ガードを崩したなら、お決まりの右端↓（立ちP）↓修羅覇王のコンボで体力半分をゲットだ。スカされないかぎりOKというこの技の万能性は極めて高く、エスケープ↓撃歩を毎回決め打ちで出していってもいいくらいである。もし相手の技をかわしていたら、自動で横投げに化けてくれるのもオイシイ。



アキラの基本は、リスクの少ない中段技、この裡門頂肘と、



撃歩翻胯の2択で。相手のくらい方に応じて、その後の対応を。

裡門後の オススメ[illegible]

リスクが少なく、自在性に優れた裡門頂肘を使いこなせるか否かは、すべてそのあとの行動に関わっている。相手にヒットしたのかまたはガードされたのか、また、相手がどのようなくらい方をしたのかを即座に判断し、それに応じた選択肢を使い分けられるようになっておかねばならない。

ではここで、相手の状況に応じたオススメ選択肢を考えてみよう。ほかの選択肢については、表を参照のこと。

●相手が浮いたら…

アンジュレーションなしで相手を浮かしたあとの追い打ちは、裡門でなく必ず躍歩で。これは、同じ技を使った空中コンボに補正がかかり、ダメージが少なくなってしまうため。前進する分槍下砲が入りやすくなる、という利点もある。細かいところでも、確実に決めていくことが大切である。

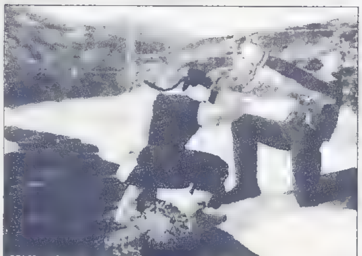
●よろけを取ったあと

よろけのあとは、当然のごとくアキラ側が完全有利。刻みから一発狙いまで、さまざまな選択肢を用意しておきたい。

メインにしたいのは、最速ダッシュ投げ（ワンコマンドで出せる獅子抱月がオススメ）。相手の回復具合にもよるが、ほぼ確定のタイミングで入れることができる。アキラは打撃のイメージが強いため、投げ抜けされることも少ないだろう。

●通常ヒット後

裡門がヒットし、かつ相手がダウンしないとき。このときは少々微妙な状態になる。



裡門で相手がよろけてくれれば大チャンス。さあ、どうする？



ダッシュ投げは超有効。打撃が怖いので、投げ抜けされにくい。



裡門が通常ヒットしたときは、アキラ側が若干不利。



最速の反撃を、エスケープや貼山靠で斬るべし！

裡門頂肘後の選択肢と、そのオススメ度

状況	選択肢	オススメ度	考察
よろけ後	ダッシュ投げ	◎	回復する相手に。警戒されにくく、今後の布石ともなる。
	撃歩翻胯	◎	無難な選択肢。立ちガードさせればオイシイ。
	躍歩or裡門	○	暴れる相手に。しゃがみ下がりに対しても効果大。
	ダッシュしゃがみ→馬歩崩撃雲身双虎掌	○	一発狙い。投げ抜けを意識させたあとに狙っていこう。
ヒット後	エスケープ	◎	投げに来にくい状況なので、かなりオススメ。
	貼山靠	◎	出の早い技での反撃をつぶす。こちらは投げに対してもOK。
	裡門or躍歩 撃歩、投げなど	△	最初の裡門がカウンターなら、2択を迫れるのだが…。
ガード後	当て身投げ抜け	○	相手キャラによっては非常に有効。しかし、多用は禁物。
	崩撃雲身双虎掌	○	投げにくるのを読んだときに、大ダメージを狙う。
	ガード	○	投げに対しては、当然無防備。カタい選択肢ではあるが…。
	エスケープ 貼山靠	△	出の早い技でつぶされてしまう。あまりオススメできない。

カウンターヒット（立ちPなど、ダメージの少ない技にカウンターを取ったとき）後はアキラ側が有利となるが、ノーマルヒット時は、アキラ側が若干不利な状況となるのだ。

オススメはエスケープ。五分に近いこの状況では、相手の攻撃のほとんどを避けることができるハズ。裡門がヒットしているので、相手側に"投げ"という選択肢が少なくなるのもいい。

●ガードされたら…

ガードされた際は、もちろんアキラ側が完全に不利。相手キャラに応じた選択肢を選んでいこう。投げ技が少なく、打撃が中段に偏りやすいジャッキーが相手ならば中段当て身投げ抜けとか。

投げにくるのを読んだら、崩撃雲身を置いておくのがグー。読みが当たっていれば一気に大ダメージをゲットできる。特に、重量級相手に効果が高いぞ。

[illegible]

次に、撃歩がヒットした際のことを考えてみよう。この状況下での選択肢を増やすことは、勝率アップに大きく関わってくる。

撃歩ヒット後は知ってのとおり、カウンターヒットでアキラやや有利、ノーマルヒットでやや不利となっている。しかしこれを目で見て判断するのはちょっとムリ。よってある程度決め打ちで技を出していく必要があるだろう。

基本は裡門。右端脚と同じコマンドで出せるため、⇨⇨まで入力したあと、よろけていたらK、そうでなかったらⓅだけでOK。これは初歩中の初歩。最低でもこれくらいはできるようになっておきたい。

余裕ができてきたら、再度撃歩や投げ、ダッシュしゃがみ馬歩、エスケープなども選択肢に加えていきたい。特にエスケープは超有効。エスケープ撃歩→エスケープ…を繰り返し、よろけたら右端。ここまで反応できるようになれば、相手にとってこの上ない脅威となるだろう。キツイ！



撃歩がノーマルヒットしたのかよろけたのかを即座に判断。



ヒット後には、エスケープが超有効。ぜひマスターしたい。

[illegible]

アキラでイマイチ勝てないというアナタ！最大のチャンスを逃してはいないか？そのチャンスとは、確実に崩撃を入れられる状況だ。

主に、スキのデカい下段技をガードしたあと。サラのロースピンキックやウルフのグリズリーラリアット、リオンの穿弓腿などをガードしたあとがソレ。こんなチャンスには、もれなく大ダメージをゲットしておきたいものだ。



回転系下段のほとんどに返し技として入れることができる。

撃歩翻胯ヒット後の選択肢

初級	裡門	ボタンの使い分けだけでOK。最低でもこれだけはマスターしたい。
中級	投げ	立ちガードや、エスケープする相手に。これもわりと簡単なハズ。
	撃歩	立ちガードする相手に一発を狙う。立ちPでの反撃にも勝てる。
上級	エスケープ	コレができれば一人前。ほとんどの反撃をかわすことができる。
	ダッシュしゃがみ→馬歩	エスケープする相手に大ダメージを狙う。立ちPでの反撃にも。

[illegible]

崩撃カウンターで出るとか出ないとか、入力タイミングがどうとか、色々な論議を呼んだ崩撃雲身。その真実は…。

結論はこう。崩撃がカウンターヒットした場合、2段目（鶴子穿林）の入力タイミングが、相手の技（カウンターを取った技）の入力タイミングよりも早ければいいのだ。

つまり、同じカウンターヒットでも、出せるときと出せないときがあるということ。

ちゃんとした入力がなされていれば、通常ヒット時もカウンターでも同じタイミングでOK。つまり、できるかぎり早めの入力を、ってことですな。

ただし、崩撃入力から鶴子穿林の入力スタートまでに、2フレーム以上の空きがないとダメ。まあ、このことは意識してどう、とかいうことではないけれど…。

これらのことを総合して考えると、相手の上段蹴り起きをガードしたあとなど、アキラ側が圧倒的に有利な状況なら、確実に3段目までつなぐことが可能、ということになる。アキラ側の入力が完璧なら、打撃投げ抜けは通用しないぞ。



投げ確定技ガード後なら、理論上カウンターでも必ず出せる。

[illegible]

初代VFから、アキラを代表する技として存在し続ける鉄山靠。ガードされたときのリスクは確かに高いが、1発のダメージは魅力的だ。11フレームという出の早さ（各種肘系と同じ）、そして上段攻撃につぶされにくい判定の強さを考えても、この技をハナから切り捨ててしまうのはあまりにもったいない。

さらにVF3の鉄山靠は、しゃがみガードされたときに相手がよろけるようになり、反撃を受けなくなった。ただ、密着でないとその効果も半減（どころじゃない）してしまうので、使いどころも当然限られる。相手の起き上がりに重ねる、とか、当て身狙いのヤツにぶちかましたり、とか…。投げ抜けもあることだし、ドカンと一発狙ってみては？



アキラの上段蹴り起きなど、判定の弱い蹴り起きなら…、



この通り。タイミングがシビアだが、決まればカッコいいぞ。



ラウの飛燕転身掌をガードしたあとの返し技としてもベスト。

対キャラ別ワンポイント VSジャッキー

人気の上でもアキラ最大のライバルであるジャッキー。慣れないうちは、その多彩なコンビネーションに惑わされ、何もできずに殺されることもあるだろう。しかし、しっかりとした対応法を知っておけば、アキラにとってそれほど恐ろしい敵ではなくなるのだ。

肘をガード後に…

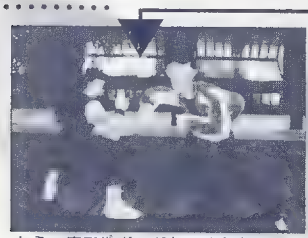
最重要課題は、ライジングエルボーをガードしたあとの対応。アキラに限らず、ここは対ジャッキーの最重要ポイントとなる。

アキラがジャッキーに強いところはココ。肘をガードしたあとに、スピンキックをしゃがんでスカせれば、もれなく体力の半分をゲットできるからだ(馬歩衝靠→修羅覇王)。ディレイスピンキックを多用してくるジャッキーに対しては、これだけ覚えただけで負けなくなるだろう。


ライジングエルボーをガード後、しゃがみ下がりをしてやれば…、

しゃがみ部分をしゃがみ下がりにすれば、より効果アップ。これなら肘→肘という連携もスカすことができるぞ。このしゃがみ下がり→馬歩という選択肢は、ジャッキー側の選択肢のほとんどに勝つことができるのだ。


スピンキックは当然スカってウハウハ。大ダメージゲットだ。


もう一度エルボーでもこのとおり。ただし昇りだとスカせない。

絶対マスターしたい 中段当て身と投げ抜け

ジャッキーの弱点は、投げ技が少ないこと、そしてメインの打撃技のほとんどが、中段当て身で取られることにある。よって、中段当て身、投げ抜けをマスターすれば、かなりイイ感じだ。裡門をはじめとして、馬歩衝靠などをガードされたときの選択肢にも必ず加えておこう。

対キャラ別ワンポイント VSウルフ

単発技が多いアキラが、最終的に最も苦労させられるであろうウルフ。何をガードされても、投げとショートショルダーの完全2択が飛んでくる。しかもどっちもイタいときている。さて、どうしたものか…。

馬歩は控えて

まず最初の注意点は、馬歩衝靠を控えなければならないこと。重量級が相手の場合、しゃがみガードはおろか、しゃがみノーガードやしゃがみカウンターでも、修羅覇王が入らないからだ。それどころか投げスカりに当てても入らないことが多い。

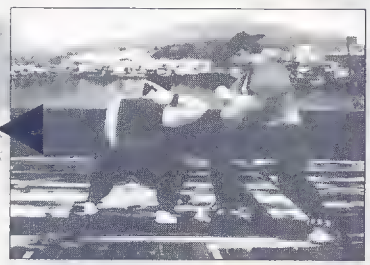

重量級に馬歩を当てても、修羅覇王がつながることは少ない。

よって、ガードされると返し技で投げが確定してしまうこの技は、使用する意味自体ほとんどないことになる。

ダッシュしゃがみから出すのなら、馬歩の代わりに猛虎を使っていこう。こちらならガードされたときのリスクも少ないし、射程も長い。密着で当てればかなりのダメージが見込めるので、十分に代役を務めてくれることだろう。

裡門をガードされると [illegible]

メインの打撃技となる裡門頂肘。確定の反撃はないものの、2択をくらうのは必至である。この辺は読みで対応するしかないのだが、せめて読み勝ったときには最大のダメージを与えたい。そこで…。


裡門をガードされた！こうなったら、当然2択を受けることに。


投げを読んだときには、ぜひとも崩撃雲身を決めたい。

投げを読んだら、ぜひとも崩撃雲身を。裡門をガードされたら、すかさず〝置いて〟おこう。読みが当たっていれば、体力の半分を奪うことができる。もし決められれば、精神的ダメージもかなりのもの。次からの読み合いも楽になることだろう。

そうそう、足位置八の字で裡門をガードされた際、ショートショルダーと投げの2択なら、両方とも↘K+Eで返すことができる。実用度はあまり高くないが、マニアックな魅せ技として参考までに。

対キャラ別ワンポイント VS鷹嵐

弱い、弱いと言われる鷹嵐だが、アキラにとっては少々ツライ相手だったりする。その理由は重量級と同じく、2択をくらうチャンスが多くなってしまうため。しかし、鷹嵐戦専用の知識を身につけていれば、やはりアキラのほうが強いのだ！

裡門と撃歩ONLY

鷹嵐戦は、重量級戦をもっと極端にした感じだ。基本戦では、裡門と撃歩以外の技ははっきり言ってムダ。そう、空中コンボの狙えない鷹嵐に対しては、まったく意味がないのである。


鷹嵐相手なら、裡門ヒット後もガンガン行ってOKだ。

裡門をガードされたあとは、重量級戦とほぼ同じ。投げを読んだら崩撃雲身、打撃を読んだらガードである。

ヒット時は、技の出がおそい鷹嵐のこと、ガンガン攻めていってOK。2択はもちろん、裡門と馬歩だ。よろけたときには、これらにダッシュ投げを加えてもいい。

[illegible]

撃歩で立ちガードを崩すことに成功したら、もちろんお決まりの揚砲→投げ(崩撃)へ。これで体力の約半分を奪うことができる。

ヒット後も、アキラ側が完全有利。このあと裡門を出せば、鷹嵐に割り込む術はない。その体型が災いして、エスケープすらできないのだ。

よって、ここでも裡門と再度撃歩との完全な2択が成立する。ただ、よろけ→揚砲との判断が難しいのがポイント。しかし、これらの使い分けを完全にマスターしたなら、「もう鷹嵐戦は楽勝！」と言えるようになるはずだ。


撃歩ノーマルヒット後でも、続けて攻めることができる。


最速で裡門を入力できれば、鷹嵐側はガードするしかない。

きみの想いはとどいている。だから伝えたい!

相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!

連続優勝を阻止せよ!
VS AKIRA

今回も間違いなく、上位にランクされるアキラ。その強さを知り、そして対策を知ろう。

発売初期はつかみどころがなく、イマイチその強さを発揮できていなかったアキラだが、ここにきてメキメキと頭角を現してきた。その強さの秘密は、ズバリ一撃必殺の破壊力。手数で押していても、ちょっと気を抜いただけでアッという間に逆転、なんてこともしばしばである。

絶妙の2択バランスも長所のひとつ。ハマったときには、"何をしてもダメ"という感覚に陥られることだろう。

しかし必要な知識を身につけ、そして"慣れる"ことで、勝率を上げていくことは十分に可能。大会連続優勝だけは、なんとしても阻止せねば!

初級 やはりしゃがんでいたほうが安全

豊富な中段技ばかり目につくアキラだが、実はしゃがみガード主体で闘ったほうが得策だったりする。その最大の理由は、もちろん撃歩翻膀の存在。コイツを立ちガードしてしまうと、右端脚からのコンボで体力の約半分を奪われてしまうからだ。リスクも少ないこの技、近代アキラは必ずといっていいほど多用してくるのだ。



中段を警戒して立ちガードばかりしていると、イタい目を見る。

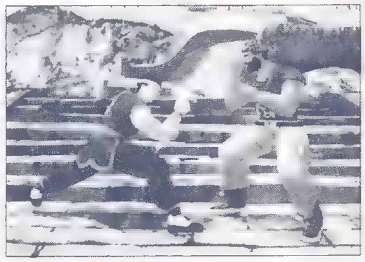
打撃で怖いのは馬歩衝靠だが、しゃがみガードでくらった場合、アンジュレーションの助けがないかぎり修羅覇王は入らず、大したダメージにはならない。アキラ戦は、怖くなったらしゃがむ。これをまず頭に置いておこう。



馬歩衝靠は、しゃがみガードでくらっても、あまり痛くない。

中級 アキラの動きに対応したガードの使い分け

次に、馬歩衝靠と撃歩翻膀の性質を考えてみよう。馬歩衝靠は、知っての通りしゃがみからしか出せない技。出す前には、アキラ側に何らかのしゃがむ行動があるはずだ。ダッシュしゃがみなどはその最たる例。このような行動を見たら、即座に立ちガードできるようになりたい。



アキラのダッシュしゃがみを見たら、馬歩衝靠を真っ先に警戒。



アキラのエスケープを見たら、まず撃歩翻膀を警戒せよ。



できることなら、エスケープを合わせたいところだが…。

対して撃歩は、立ち状態からしか出せない技。しゃがみPや、下段技をガードしたあとなどは先行クイックで立ち状態を作り、最速で出すことができるものの、通常戦闘中、しゃがみからいきなり出てくることはまずない。

特に警戒すべきは、アキラ側がエスケープをしたあと。こんなときには真っ先に撃歩を考え、しゃがみ（Eがベストだが反応するのは厳しい）ガードに切り替えるようにしよう。

上級 タイミングによるガードの切り替え

対戦に慣れた人なら、自然と身についている、特に意識せずにこなしているガード法がコレだ。アキラ戦で言えば、裡門より撃歩のほうが出が遅いことを利用したものである。

例えば立ちPをくらった（ガードした）あと。まずは裡門を警戒して立ちガードをし、裡門がこなかったらすぐさましゃがみガードに切り替えてみる。すると…。そう、撃歩は裡門よりも若干出が遅いため、撃歩がきた場合には、しゃがんでくらうことができるのだ。この方法は、立ちPヒット後（ガード後）に限らず、2択をくらう場面ならどこでも有効である。

これは、ほかのキャラに対しても有効。なぜならほとんどの場合、中段技よりも下段技のほうが出が遅くなっているからだ。反応が遅く、モーションを見てからガードするのがヘタな人は、この方法にトライしてみることをオススメする。

結論 攻めながらの守りで

結果的にガードのことばかりになってしまったが、これはなにも"待て!"といっているのではない。常に自分の攻めをしつつ、要所でこういったガード法を織り交ぜていこう、ということである。

自分のペースで"攻め"、そして相手のペースになったときにしっかり"守る"。そのバランスを保ち、自分なりのスタイルで勝利をものにしていこう。健闘を祈る!

アキラ戦で特に有効なエスケープキャンセル立ちガード

エスケープに一定時間の硬直があることは、もうみなさんご存じのことと思う。この硬直は、技によってしかキャンセルすることはできない。

しかし、ここで"韓国ステップ"を思い出してみよう。そう、エスケープをダッシュしゃがみでキャンセルし、縦横無尽に動き回るアレ、である。

そう、エスケープはダッシュしゃがみでもキャンセルができるのだ。さらにダッシュしゃがみは、当然どこでもキャンセルできる。つまり発生後なら、どこでもガードできる、ということ。

これらを組み合わせて完成したのが、エスケープキャンセルガード。エスケープをダッシュしゃがみでキャンセルし、すぐさま立ちガードしてやるのだ。

このテクニックを最大限に利用できるのが、アキラ戦の起き攻め。蹴り起きを避けるタイミングでエスケープを入力し、すぐさまキャンセル立ちガード。コレによってなんと、アキラ側が蹴り起きをせずに中段技（裡門、馬歩など）を出してきても、がっちりとガードすることができるのだ。

当然その性質上、起き上がってすぐ投げ、または撃歩を出されると負けてしまうが、選択肢のひとつとしてはかなり有効。ぜひともマスターし、アキラを苦しめてやろうではないか。ほかに、開幕などにも使えるぞ。



エスケープでアキラの蹴り起きをかわすのは、もうお約束。



ダッシュしゃがみ→立ちガードで、ただ起き裡門もガード。

影丸



技、投げ、動きすべてにおいて、わりと優遇されているカゲ。なのに何で常勝できない!やはり肘の連携が…。

担当：キャサ夫

素早く、なおかつ華麗に…

弧延落からの空中コンボで大ダメージを狙う。またはそのまま相手をリング外へ押し出す。これがカゲの勝ち筋の基本。が、もちろん相手もこれを必要以上に警戒する。

ここで投げなら浮霞、順逆自在を加え、打撃面で投げを決めるための布石を作っていくのだ。

キーポイント 肘からの派生

カゲの主軸となる武器が肘打ち。技の攻撃発生自体が早く、硬化時間もない。さらに、中段技で、しゃがんでいる相手にヒットすると、よろめき、そこに2択をしかけることができる。つまり、ここで投げ、もしくは打撃によってダメージを与えていくワケ。

この主軸となる肘打ちは、ヒットした場合いかなる場面でも、一応カゲ側が有利な立場になる。が、これをガードされたとき、そのときは一転して絶対的不利な状況に…。

ここがカゲの選択肢による読み合いで、最も重要な場面だ。

●ヒットよろけ後

よろめいたときの選択で一番お薦めになるのが、ダッシュ投げ。動きの早いカゲなら、よろめき回復をしている相手に有効。その投げを回避することは、まずできず、投げ抜けで回避するしかない。



肘打ちヒットのよろけ。

だが、それとは異なり、まったくよろめき回復をしない相手。この場合は投げ判定が出る前になり、投げ失敗モーションが出てしまう、といった難点もある。

この問題にも対応し、さらに打撃によって反撃してくる相手に有効なのが龍尾閃だ。

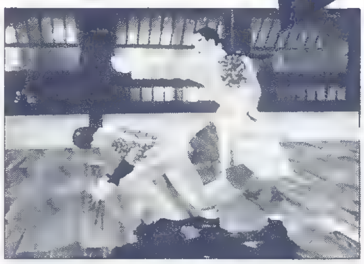
龍尾閃はご存じの通り、相手の上段攻撃をスカす性質がある。ここがポイント。よろめき回復をして反撃する場合、たいていが技の出の早いパンチ系のものが多い。つまり、上段または中段技になる。これをかわしつつ攻撃を与えるのだ。

この肘よろけ後に投げと龍尾閃で攻めるというのは、カゲのオーソドックスなスタイル。あくまでも基本中の基本だ。

さて、反撃の上段攻撃、投げ抜けを予想した選択肢がもう一つ、しゃがみダッシュ。ここから投げと打撃でさらに2択を攻める。これは相手が中級者以上でないと、こちらの行動に反応せず、簡単に潰される場合が多いが、利用価値としては大きなものになる。



直接ダッシュからの投げは抜けづらい。



投げを回避して暴れてくる場合は龍尾閃がお薦め。エスケープに対してはダメ。

●ヒット後

肘打ちが立ち状態の相手にヒットした。この場合は、必ずとはいわないが、たいていがカウンターヒットしていると考えてよい。で、この状況での選択肢は、カウンターヒットならば投げがお薦め。

肘をカウンターでくらった場合、相手はたいていしゃがみ下がり、またはエスケープなど反撃せずに防御に回る傾向がある。ここを狙った投げだ。さらにこの場面での投げ狙いの利点は、なにかしら技を出さないと投げを回避することができない、ということ。



しゃがみダッシュで投げ失敗モーションを誘うのもグー。相手が中級者のみ…。

つまり、エスケープはもちろんのこと、しゃがむ行動よりも投げのほうが早いのだ。

返される場合も、技の出の早い上段系の攻撃。肘打ちヒット後は、この読み合いも踏まえ、下段の龍尾閃との2択がセオリーとなる。

このほかにも、相手キャラクターによった選択肢もあり。直線的な技を持ったアキラなどで反撃してきそうな場合は、エスケープが挙がり、反撃で技の出が遅い重量級などは、ⓅⓀをあらかじめ入力して迎撃するといった選択肢もある。

●ガード後

カゲにとって一番きつい選択をしなくてはいけない場面が、肘打ちをガードされたとき。ここでなにを選択するかで勝敗の半分が決まるといっても過言ではない。というのも、肘をガードされた場合というのは主導権が完全に相手側に移り、カゲはそれを受けるしかなくなるからだ。

この問題は相手キャラにもよるのだが、ジャッキー、ウルフ、アキラなどは技の出の早い中段攻撃と投げの二択を迫られることになる。これを回避するには中段技ならガード。相手との足位置や間合いによってはエスケープで、それを避けることも可能だが、基本的にエスケープは考えない。

それに対し、投げ。これは完全に投げだと読んだ場合は打撃。これしかない。カゲならⓅⓀもしくは旋蹴りが挙がる。しかし、これが打撃なら必ずカウンターヒットになってしまい、ヘタをするとゲージ半分は持っていかれることになる。

ここがカゲ側の辛い部分になり、そこでどれだけ読み勝てるかで勝敗も決まる。

●肘打ち後の選択肢と、そのオススメ度

状況	選択肢	オススメ度	考察
よろけ後	ダッシュ投げ	◎	ベストの選択。毎回は禁物。
	肘or中段蹴り	△	回復後しゃがむ相手に…。
	龍尾閃	◎	反撃してくる場合はこれ。 が、相手キャラによって使用度も変化。
	しゃがみダッシュ→投げor旋蹴り	○	基本は投げ失敗狙い。 反撃相手にも有効。
ヒット後	ダッシュ投げ	◎	カウンターなら絶対。
	龍尾閃	◎	反撃ならオススメ。が、エスケープに対し弱い。
	エスケープ	○	キャラによった選択。反撃系にも…。
	ⓅⓀ	○	反撃されても大抵潰せる。ここからさらに派生が…。
	旋蹴り	△	おもいきった行動もたまには…。
ガード後	ⓅⓀ	○	出の遅い中段技は潰せるが…。
	龍尾閃	△	パンチ系の反撃には最適。
	ガード	△	一番無難。投げに反応できれば無敵。
	エスケープ	△	キャラによった使い分け。アキラ、ジャッキー、ウルフには使わない。


肘ガード。で、迫られるのが…。


エスケープをしても捕まり…。

キーポイント「ⓅⓀを有効活用」

返し技の代表的なものがⓅⓀ。カゲならではのスピードを生かし、上、中段系の技はたいていⓅⓀによって返すことができる。この技をヒットさせた後の攻防も、実は有利な立場に…。

ⓅⓀヒット後の選択はつぎの通りで、お薦め順は…。

●ダッシュ投げ
●エスケープ
●龍尾閃orⓅⓀ
●地走り

この選択がある。一応ガードも必要ではあるが、あえて外そう。

ⓅⓀ後というのは、肘がカウンターヒットした状況と似ていて、非常に有利。しゃがむ行動の前に投げを決めることができるほか、間合いが微妙に離れているため、上、中段の反撃技もⓅⓀで潰したり、龍尾閃でスカしたりすることが可能。

これも相手キャラによった選択で、エスケープをうまく使っていくとさらにいい感じになる。


打撃を出しても潰すことができず、カウンターで…。完全な二択だ。

キーポイント「使う投げは全部で3つ!?」

投げを確実に、あるいはしゃがみダッシュから決める場面では、弧延落をはじめ、浮霞、順逆自在の3つの投げだけを狙うのがお薦め。

この投げの利点は、すべての投げが最低でもダメージ3分の1を与えること。これが1つ。

もう一つは、いずれもしゃがみ状態から決めることができる。浮霞はコマンド上、一度立たないと決めることができないと思われがちだが、しゃがみ状態からでも一度ニュートラルへ入力すれば、しゃがんでいるところからでも決めることが可能。


しゃがみ状態からでも出せる浮霞。ニュートラルに入れるのがコツ。

で、今回のお薦め商品は順逆自在。相手の後ろへ回り込み、裏水車というのが安定していた。がしかし、時が経つにつれジャッキー、サラ、カゲ、ラウ、リオン、舜帝と意外に返すことができるキャラが発覚!ここでさらなる切り札を紹介しよう。

●順逆→影刃→水車蹴り

これがお薦め。条件もありありだが、相手キャラはアキラをはじめ、ジャッキー、ウルフ、カゲの4キャラ。さらにしゃがみガード状態で当ったときじゃないとダメ。

「こんな条件は…」と思うが、順逆から影刃を毎回決め、カウンターヒットから流影脚、または龍尾閃、影刃を連続で決めていれば痛い思いをしたくないあまり、いずれしゃがむ。そこに水車蹴りだ。要は影刃がヒットしたときの相手の浮き具合を判断できれば問題なし。

安定としては、跳び前蹴りから影刃、追い打ちに踵落としというのもタイミングが難しいがわりとお薦め。


どうりゃぁ~。


で、影刃。このときのヒット状態が重要。相手がしゃがんでいること。

●順逆自在後の連続攻撃

連続技	備考
跳び前蹴り→龍尾閃→半月蹴り (↗K)(↙←K+G)(→K)	重量級以外の安定コンボ。アンジュ有で重量級も…
跳び前蹴り→影刃→踵落とし (←⇩↘P)(↘K)	かなり安定したコンボだが、影刃のタイミングが難しい。
影刃→龍尾閃→半月蹴り	カウンターヒット時、キャラ限定で安定。
影刃→影刃	難度A。条件多数。
影刃→流影脚	カウンターヒット時のコンボ。大安定。
影刃→水車蹴り (↖K+G)	アキラ、ジャッキー、カゲ、ウルフの限定。条件は先行影刃で、さらにヒット時はしゃがみガード状態。意外に簡単。


で、追い打ちに水車蹴りが…。結構痛い。さらにカッコイイ。キャラ限定だぞ。

キーポイント「起き攻めとしての裏回り」

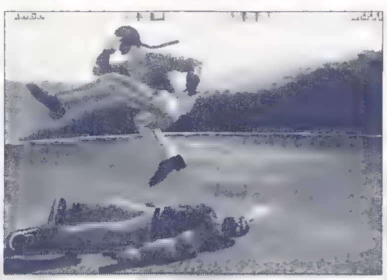
カゲならば起き攻めに徹する場合、蹴り起きをガードするかスカすことを考え、それから起き攻めに転ずるほうが断然お得。しかし、それだと非常に起き上がり蹴りを見切りづらいVF3、毎回それをガードすることは不可能。

そこで裏回りが挙がるワケ。相手の起き上がりで裏に回り、起き上がり蹴りをスカす方法はカゲの場合2通りの技が挙がる。それは…。

●跳び前蹴り
●浮身乱段撃

これらが代表的。他にも影刃、岩斬破でも裏回りは可能だが、モーションがあまりにも大きいために読まれてしまう傾向がある。

さて、これらの技によって相手の起き上がり蹴り時に裏に回った場合の攻め。このときは必ずエスケープをしてから投げ狙い、または打撃を出す。


裏回りは投げの後がお薦め。相手の状態によって起き攻めのバリエーションを…。

なお、裏回りについての注意点だが、裏回りを狙い易い状態というのがある。それは相手のダウン状態が関係するのだが、仰向けカゲ側に頭がある場合、このような状態が裏回りがしやすく、同時に起き蹴りを後ろに出すことが多くなる。

それに対し、仰向け足がカゲ側だと、後ろに回ることはできるが、起き上がり蹴りも裏に出て、くらってしまうことがある。だから、できるだけ頭がカゲ側にある状態で裏回りを狙うようにしよう。

対キャラ別ピックアップ VSアキラ

動きを止めて、つぎの行動へ移ろうとしても平気で裡門や躍歩で連携に割り込んでくるアキラ。かといって、割り込まれずに肘打ちを出すことができても、それがガードされてしまうと、これまた二択を迫られる。

基本的にこの状況でアキラが取る行動は2つ。裡門頂肘と投げの二択。あと、たまに撃歩翻胯が…。

これらの攻撃の対処法は、エスケープ投げ抜けがベスト。が、条件が多数あり、投げの選択が1つ。それと最も重要なのが、エスケープ方向。裡門の場合、アキラの腹側にエスケープしなくてはいけない。これで、一応裡門頂肘と投げの2択は回避可能。

躍歩の攻撃発生は裡門と同じだが、技と同時に足位置が変わるほか、リーチが長いため、かわすことができないのが難点。躍歩頂肘はくらってしまうが、そこから修羅覇王靠華山などは決まらないし、撃歩翻胯もかわすことができるので、この場面ではエスケープ投げ抜けがお薦めかと。


裡門に対したエスケープは腹側、腹側へ…。

対アキラで使わなくて、どこで使う?!小手返し

崩撃、撃歩翻胯この2つを当て身ができる。これだけでも十分アキラの攻め手を抑えることになる。投げが確定している場面で投げ抜けに対し崩撃雲身双虎掌。それをガードしようとすると撃歩翻胯。いずれもくらえば体力半分を持っていかれてしまう強力な技。

こんな場面で当て身投げ抜けを忘れてはいないかな?馬歩衝靠ならば仕方がないが、撃歩、崩撃と対処できるものは無駄なダメージを避けて闘いたい。


投げ確定時、当て身を入力して大ダメージ回避。


投げ抜けも決まれば言うことなし!!

対キャラ別ピックアップ VSジャッキー

ジャッキー戦では対処法などを考えるより、どれだけ動きを止め、抑え込むかが勝因となる。

ダブルローって嫌!! でも欽ちゃんで…

ローキック1発だけならガード後に肘を決める、などの行動を反応してできるが、ジャッキーの場合はローキックが2発出る。しかも、ディレイ付きで出すことも可能。で、このディレイダブルローは、ガード後に肘を出してもヒットしない場合が多い(ディレイでなければヒットしやすいのだが…)。これがジャッキーの強さの一つでもある。この技を確実に返すことが、対ジャッキー戦での1つの課題だ。

返し技に使用するのは、最も攻撃発生の早い中段技となる跳び前蹴り(通称、欽ちゃんキック)。これを毎回決められるようになれば一人前だ。

なお、1発目のローキック後も欽ちゃんは狙い目で、2発目を微妙に遅らせて出すか、先行入力でない限りカウンターは取られづらいぞ。


返し技で跳び前蹴り(欽ちゃん)を決めれれば一人前。

ⓅⓀヒジで完全二択!

ジャッキーには、返し技を決めることができる技がわりとある。例えを挙げるとダッシュハンマー、ニーキックなど投げ技で返すことも可能だが、失敗しやすい。

ここでカゲならではのⓅⓀ2択を使用するのだ。これは各キャラクター相手でもいえることだが、ⓅⓀがヒットした場合にダッシュ投げを狙うと、打撃でしか返されることがない。つまり、投げとそれに対した打撃で2択を迫るワケ。

これがジャッキー戦の場合、完全な2択が成立する。要は投げと地走りの2択攻めだ。

しゃがみ下がりしても投げが確定。エスケープも同様。では、打撃だとどうなるか?

打撃の場合は足位置が関係してくるが、八の字以外はジャッキーなすすべなく、すべての攻撃を潰すことができる。では、八の字のとき。このときはローキックのみカウンターで潰されるので注意。

なお、ⓅⓀ→地走りはサマーでスカすことができ、しかも、そのまま投げ負けるが、ジャッキー側もかなりのバクチ要素を含んでいるので考えなくていい。


ⓅⓀヒット。返し技で多用。で、そこから…、


暴れ系には地走り!すべて潰せる強い味方。でも八の字ローキック注意だぞ。


ダッシュ投げ狙い。しゃがみ系には強い!!

対キャラ別ピックアップ VSウルフ

スキのない単発技がガードされた時点で、かなり不利な状況になってしまうウルフ戦。下段の龍尾閃もガードされるようになってしまったら、勝つすべがない。だが…。

ウルフ戦は八の字に限る!

ヘタに龍尾閃を出すことができなくなった今、頼みの綱は肘打ちになる。これをうまく使うには、八の字。これしかない。

足位置が正位置の場合は、肘ガード後の攻防が絶対的に不利。投げとショートショルダーの二択攻めにあう。

しかし、これが八の字だと、肘ガード後に再び肘を出すると、投げはもちろん、ショートショルダーも潰すことが可能になる。これで肘がカウンターヒットし、そこから二択を攻めることができるワケ。

ここまでの説明は、わりとネチネチした戦法。もっと派手好みなカゲ使いには、この状況時水車蹴りがお薦めかと。

状況的には投げを回避することができ、さらにショルダーも潰せる。水車蹴りの利点は肘・肘の場合、2発目にカウンターを取られるが、水車蹴りならそれをも潰す。

どうせきつい2択を迫られるならバクチで迎撃。ガードされてからの投げ2択でカバーすることを考えよう。

なお、肘→肘、肘→水車蹴りは、いずれもヒザで潰される。もちろんカウンター。ちなみにこのヒザを読んだ場合は、Ⓟを出せばカウンターで潰せる。そうしたら、そのまま投げを狙おう。


肘から水車蹴り!バクチ要素は高いが、これしかない!!

素早い動きに惑わされるな!
VS KAGE

ポイントポイントでしっかりとした対処をしていれば、それほど強敵ではないはず。

担当:ちゃっきー

トリッキーな動きのイメージが強いカゲだが、実は基本に忠実。特にこれといった判定の強い技もなく、ちゃんとした対処をしていればそれほどイヤな相手ではないはずだ。

しっかりとした対処を

カゲがメインで使う中段技は、すべて単発。つまり、ディレイを警戒する必要がないということ。肘や中段蹴りなどをガードしたら、恐れず迷わずガンガン2択を仕掛けていこう。ただ、このときに使う打撃技はある程度出の早いものか、判定の強いものを使うこと。でないと全キャラ中最速を誇る立ちⓅにつぶされてしまう危険性があるぞ。


カゲのメイン技、肘打ち。ガードできたなら、迷わず2択を。

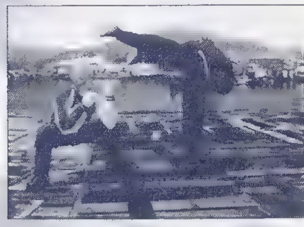
八の字で闘うといい感じ

カゲ戦のポイントのひとつが足位置。理由はひとつ。八の字で闘うと、カゲが頼る技、旋蹴りとローキックがスカりやすくなるからだ。

旋蹴りは、しゃがんでいるとき、ほんの少しではあるが、足位置が八の字のときにスカりやすくなる。実戦では、この〝ほんの少し〟が結構重要だったりするので、覚えておくといい。ただし、逆に肘が届きやすくなってしまうが。

ローキックも八の字でよくスカる。こちらが立ちPなどで突っ込んでいっているときに出されても、謎にスカって大助かり、なんてこともあるぞ。

カゲには、足位置を変える技が少ないので、こちらが先に変えてしまえばなかなか戻ることがないのもポイント。まあ、重量級など、投げメインのキャラは正位置で闘ったほうがいいのだが。


八の字でスカりやすい旋蹴り。使用頻度の高い技だけに重要。

カゲ戦のキモ 返し技をしっかり

カゲに限らずどんなキャラが相手でも、返し技をキチンと入れていくことは重要である。カゲが相手のときには、次のふたつの技が特に重要だ。

- ●旋蹴り
- ●龍尾閃

旋蹴りには投げが入る。しかしちょっと距離が遠いので、ワンコマンドの投げでないとちょっとムリかも。ただ、1回決めておけば、相手を警戒させることにもなる。抜けられてもいいくらいのつもりで、思い切って投げにいこう。

龍尾閃には、本誌でも何度か紹介したとおり、背後下段投げが入る。持っているキャラは迷わずコレだ。持っていないキャラは、出の早い中段技(一撃でダウンを奪えるものがベスト)で。

知識では知っていても、実戦ではなかなか決められないこれらの返し技。ぜひともクセをつけ、毎回決められるようになりたい。


龍尾閃をガードしたら、確実に反撃したい。クセをつけよう。


背後下段投げを持っているキャラは意外に多い。確実に決めろ。

ダメージを極力抑えたい 順逆後の対処法

順逆自在。弧延落は警戒される、浮霞は抜けられると横投げが確定してしまうとなると、コマンドの簡単さも手伝って必然的にこの投げ技の使用頻度が高くなってくる。そのあとのコンボ次第では、かなりのダメージとなるため、それもまた当然と言えよう。

対処法は、今のところしゃがみ前歩きが一番よさそうだ。これだと影刃をくらってもそのあとのコンボは入らなくなるし、たとえ裏水車がきても、半月蹴りが入らない。ただし、ジャッキー以上重いキャラの場合、このときにガードボタンを押してはならない。前のページで紹介した影刃→水車蹴りのコンボでイタい目を見ることになるぞ。

葵は、影刃を当て身で返すことができる(もう知ってるよね)が、一定以上手練れたカゲ使いなら必ずや別のこと(裏水車など)を狙ってくるので、カタくいくなら前述の方法をオススメする。


しゃがみ歩きをしておけば、影刃まではくらっても…、


そのあとのコンボは入らない。〝今のところ〟ではあるが…。

JAVA TEA バトル甲子園 VIRTUA FIGHTER 3

バーチャファイター3全国大会店舗予選開催中！



この夏、一番強いヤツが決まる

これが大会概要だ!!

主催は
セガ・エンタープライゼス
特別協賛として
大塚ベバレジ株式会社
が参加
そして…
ゲーメストも協賛している
という素晴らしさ！

●開催日程
まずは店舗予選
全国47都道府県すべてを網羅するセガ系列約500店舗にて各店舗代表として**無差別クラス1名・女性クラス1名を決定**！
開催時期は**1997年5月11日から6月15日**まで。
な、なんとこの店舗大会、**全国各地のマルゲ屋**でも行われるってんだからすごいよね。

そして地区予選大会
日本全国の各地の会場で開催！セガ系列約500店舗の代表から、**無差別クラス代表48名・女性クラス代表32名**を選出。
開催時期は**1997年6月29日と7月6日**

最後に全国大会！
無差別クラス代表48名によるトーナメントを実施し日本一のプレイヤー"king of Virtua Fighter3"を決定します。そして女性クラスチャンピオンも同日決定されます。
開催時期は**1997年7月27日（日）**
開催場所は、な、なんとゲーメスト杯争奪大会が数多く行われた**NEW PIER HALL**（東京・竹芝）だっ！

●参加方法
参加費用は**200円**。だけど、各店舗**先着32名**に限り、未開封のジャワティ1本を店舗予選大会当日に持参すると参加費がなんと**無料**になってしまうぞ。急いでいかなきゃね。

●ちょっと注意点
未成年の方の地区予選大会、全国大会決勝大会への出場は**親権者の同意書**が必要となります
女性の方は、無差別クラス、女性クラスの両大会のどちらかを選んでご出場ください。
今回の大会のチャンピオンは無差別クラスの優勝者がバトル甲子園チャンピオンとして認定されます。女性クラスチャンピオンと無差別クラスチャンピオンによる王座決定戦はありません。

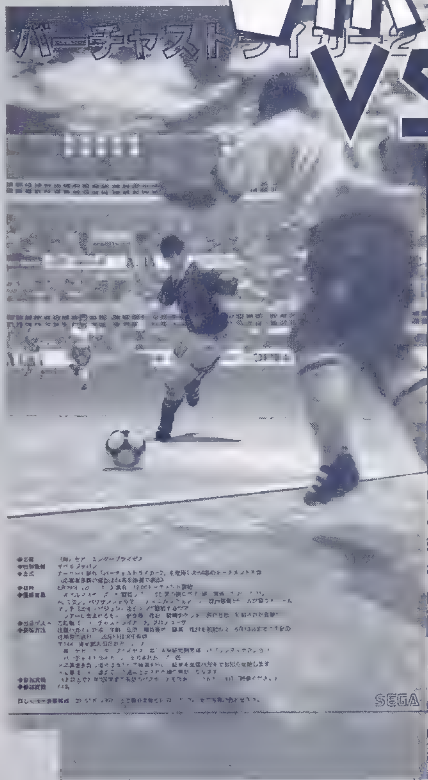
全国のゲーム屋で開催中

6/8（日）	ゲーム屋名古屋店 ゲーム屋仙台店（予定）
6/15（日）	ゲーム屋神保町本店＋G-model ゲーム屋札幌店

☆エントリーは各店にて絶賛受付中！
☆各店当日イベント開始は午後2時から。
☆その他詳細は各店までご連絡ください。

セガ本社カップ VIRTUA STRIKER 2

VS2も負けられない



●主催　（株）セガ・エンタープライゼス
●特別協賛　オペルジャパン
●方式　アーケード新作「バーチャストライカー2」を使用した64人のトーナメント
（応募者多数の場合は64人を抽選で選出）
●日時　6月29日（日）　11：00集合　12：00トーナメント開始
●優勝商品　「オペルマスターズ'97観戦ツアー」6日間の旅にペア1組ご招待（7/26〜7/31）
ACミラン、パリサンジェルマン、バイエルンミュンヘン、欧州強豪3チームが戦うドリームマッチ（エキシビション）をドイツで観戦するツアー
（ツアーに含まれるもの：航空券、宿泊、観戦チケット、旅行日程に記載された食事）
●当日ゲスト　三船敏（「バーチャストライカー2」プロデューサー）
●参加方法　往復ハガキに氏名・年齢・住所・電話番号・職業・性別を明記の上、6月13日までに下記の住所宛に送付　（6月13日消印有効）

〒144　東京都大田区羽田1-2-12
（株）セガ・エンタープライゼス　第二AM研究開発部　パブリシティセクション
「バーチャストライカー2　セガ本社カップ」係

※応募者多数の場合は当方にて抽選を行い、結果を返信ハガキでお知らせいたします。
※応募は1人1通まで。2通以上出された場合無効になります。

●参加資格　18歳以上で97年8月末まで有効のパスポートを所有している方（当日ご持参ください）
●参加総数　64名

詳しくは大会事務局（03-5736-7997：土日祝日を除く10：00〜17：00）までお問い合わせください。

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26
株式会社 新声社
ゲーメストワールド編集部
「ヴァンパイア セイヴァー」ファンブック係

(ふりがな)お名前

年齢（　　）歳
性別（男・女）

□□□-□□ 電話（　　　）

※都道府県

小学（　）年 / 中学（　）年 / 高校（　）年 / 予備校生 / 専門学校生 / 短大生 / 大学生 / 公務員 / 会社員 / 自由業 / その他（　　）

締切は6月15日(日)必着!!

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
君こそGAMEST行
（6月30日号）

キリトリ線

(ふりがな)お名前

年齢（　　）歳
性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）

※都道府県

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　）

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

604-00

京都市中京区東堀川通御池下ル
三坊堀川町55-1 大同ビル
株式会社 彩京
「ソルディバイド」係

キリトリ線

(ふりがな)お名前

年齢（　　）歳
性別（男・女）※

□□□-□□ 電話（　　　）

※都道府県

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　）

※の部分は○でお囲みください

締切は6月30日(消印有効)

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則)。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう)、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

「ヴァンパイア　セイヴァーファンブック」

（7月発売予定）

●ファンブック発売！みんなの熱い声をバリバリ送ってくれ！もちろん、イラスト（カラー、白黒）・サイドストーリー（ショート）・コスプレ写真・コミック・4コマ・文章ネタetcも大募集中！よろしく頼むぜ！

●「ヴァンパイアセイヴァー」の中であなたが一番好きなキャラは？
［　　　　］

●「ヴァンパイアセイヴァー」の中であなたが一番好きな勝ちポーズは？
［　　　　］

●「ヴァンパイアセイヴァー」の中であなたが一番好きな技は？
［　　　　］

●「ヴァンパイアセイヴァー」に関するカプコンへの質問をお書きください。
［　　　　］

●「ヴァンパイア」シリーズの次回作を自由に予想してください。
［　　　　］

●みんなで「ヴァンパイア」用語集を完成させよう。笑える解説を待ってます。
［　　　　］

●「オレとヴァンパイア」について熱く語ってくれ！
［　　　　］

●「ヴァンパイアセイヴァー」への感想・意見・イラストなど
なーんでもご自由にお書きください。
［　　　　］

締め切りは6月15日（必着）。

キリトリ線

「ソルディバイド」をプレイした感想、彩京に対するご意見、ご希望、ゲームのリクエスト等をお書き下さい。
（抽選で30名様に特製ＣＤシングルをプレゼントします!!）

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

超お目玉
先着1名まで



エアロシティテーブル
¥30,000（パネル代別）

年中宇宙、夢中堂？あれっ
買い取りは他店より500〜5,000高く
売りは500〜5,000安い、びっくり！！

貴方のほしいゲーム基板が手続き超簡単クレジットで手に入ります。（3〜36回）

Orico　JACCS
オリコ　ジャックス

カプコン

ストリートファイターEX	秘密
エイリアンVSプレデター（ロム）	秘密
19XX（ロム）	秘密
X-MEN（ロム）	7,000
スーパーストⅡX（ロム）	4,000
ストZERO（ロム）	3,000
ストZERO2（ロム）	秘密
ストZERO2アルファ（ロム）	秘密
ヴァンパイア（ロム）	3,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	7,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	20,000
CPSⅡマザー	秘密
ストリートファイターⅢ	秘密
ウォーザード	秘密
アタックス	5,000
1942	7,000
1943	9,000
ガンスモーク	25,000
サイドアームス	12,000
ストリートファイターⅡ'	5,500
ストリートファイターⅡ'ターボ	8,000
戦場の狼	7,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ニモ	26,000
バース	18,000
ひげ丸	10,000
マッスルボマー	6,000
USネイビー	15,000
ロストワールド（P付）	90,000

コナミ

悪魔城ドラキュラ	65,000
グラディウスⅡ	24,000
スラムダンク	10,000
セクシーパロディウス	35,000
ときメキ対戦ぱずるだま	40,000
ヘクシオン	3,000
パンクショット	3,000
メガゾーン（US）	8,000
ライフフォース	35,000
パロディウスだ！	5,000

東亜プランニング

ゴークス（P付き）	10,000
ゴークス（P無し）	1,000
ドギューン	12,000
達人王	13,000
ヘルファイヤー	9,000

バンプレスト

アルチメイトテニス	1,000
ウルトラマン（インスト無し）	1,000
隠忍（オニ）	20,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000

ジャレコ

エクセリオン	10,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
フォーメーションZ	16,000
わいわいジョッキーゲートイン	15,000

データーイースト（DECO）

アクトフェンサー	6,000
ウルフファング	18,000
キャプテンシルバー	20,000
シークレットエージェント	6,000
スタジアムヒーロー	1,000
バーディートライ	6,000
ファイティングファンタジー	16,000
ファイターズヒストリー	3,000
魔境戦士（P無し）	4,000
マジカルドロップ	5,000
ロボコップ	7,000
ロードランナー帝国からの脱出	25,000

テクモ

ガンディーラー	1,000
カズラー	15,000
スイマー	20,000
ジェニミウイング	7,000
スーパーハイインパクト（海外）	3,000
タンクバスターズ	3,000
WWFレッスルフェスト	2,500
テーカンワールドカップ（P無し）	1,000
鬪姫伝承	秘密
リムロッキンバスケットボール	2,000
ワールドカップ'90	3,000
ワイルドファング	7,000

アイレム

R-TYPEⅡ	12,000
イメージファイト	10,000
エアデュエル	10,000
海底大戦争	28,000
ぐっすんおよよ	4,000
ボンバーマン	4,000
サンダーブラスター	10,000
四川省	3,000
四川省Ⅱ	3,000
大工の源さん	3,000
メジャータイトル2	5,000

タイトー

インセクターエックス	12,000
ウォリアーブレード（2画面）	10,000
ヴォルフィード	7,000
ガルメデス	5,500
草野球	1,000
サイレントドラゴン	10,000
サイキックフォースEX	35,000
スペースインベーダーDX	5,000
トップランキングスター	6,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	12,000
パズニック	5,000
ハレーズコメット	10,000
プレビリアン（P無し）	5,000
ヒットジアイス（1P用）	9,000
HOT VS スマッシャー	3,000
メタルブラック	35,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	秘密
メイズオブフロット	4,000
ライディングファイト	25,000
ライトブリンガー	26,000
レイフォース	25,000

ライジング

疾風魔法大作戦	15,000

カネコ

マジカルクリスタル	5,000
ギャルズパニック	6,000
富士山バスター	7,000

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん2	2,500
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズ殿様の野望	1,500
クイズ殿様の野望2	8,000
クイズTV合衆国	2,500
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ365	3,000
クイズ宿題を忘れました（SEGA24）	2,000
クイズ世界はSHOW by ショーバイ	2,000
クイズ激烈スクランブル	3,000

セガ

アフターバーナーⅡ（P無し）	25,000
イースワット（16）	15,000
イチダントアール	5,000
MVP	1,000
エイリアンストーム（18）	9,000
クラッチヒーター	2,000
コラムス	2,000
コラムスⅡ	2,500
獣王記	8,000
スタックコラムス	2,900
ソニックブーム（16B）	15,000
ダークエッジ	10,000
タントアール	2,000
ドラゴンボールZ　VRVS	11,000
登竜門	5,000
フューチュースパイ	22,000
ベイルート	5,000
ポトポト	2,000

UPL

シュトラール	11,000
バンダイク	5,500
ムスタング	8,000

SNK

アテナ	25,000
ヴァンガードⅡ	23,000
ストリートスマート	7,000
怒号層圏（P無し）	25,000
スカイアドベンチャー	5,000

テクノス

コンバットテイブス	1,800
ダブルドラゴン	3,000
熱血高校ドッジボール	3,000

NAMCO

ゼビウス	12,000
ゼビウス3D/G	30,000
ギャラガ	10,000
ガントレット	15,000
マッピー	35,000
アサルト（P付き）	50,000
リブルラブル	32,000
熱闘「激闘」クイズ島	2,000
グレートスラッガーズ	1,500
スーパーワールドスタジアム'95	3,500
コズモギャングザパズル	4,000
ナックルヘッズ	12,000
ディグダグ	12,000
スーパーワールドコート	4,000
ネビュラスレイ	16,000
ソウルエッジ	秘密
ソウルエッジⅡ	秘密
鉄拳ⅡverB	秘密
ダンシング・アイ	秘密

麻雀

熱血麻雀宣言	2,500
ギャルの告白(2コネ)	1,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンバスハンティング	2,500
麻雀クラブ'90s	3,000
麻雀革命	1,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
麻雀ダイヤルQ2	1,500
麻雀スカウトマン	2,000
お雀士ハイスクール	2,000
ファイナルロマンス	3,000
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀いかがですか	2,500
ねらえトップスター	2,000
プリンセスリーグ(JALECO)（インスト無し）	2,000
スーパーリアルPⅡ	7,000
スーパーリアルPⅣ（ロム）	1,000
スーパーリアルPV	10,000
所さんのマーマージャン（SEGA 24）	2,000
ねるとん牌鯨団	2,000
華をやらねば	2,000
華折鶴	3,000
個人教授	2,000
家元（2コネ）	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
麻雀バニラシンドローム	2,000
麻雀トリプルウォーズ2	5,000
スーパー㊕版	8,000
プリティーセーラー18禁	15,000

その他

アグレス（海外）（PALCO SYSTEM）	5,000
赤丸急上昇ドントアール（中日本）	5,000
アームドF（日物）	6,000
スーパーオセロ（フジワラ）	4,000
グランドクロス（P付き）（エクセレント）	5,000
豪血寺一族2（アトラス）	15,000
サンダー&ライトニング（VISCO）	5,000
上海（サン電気）	4,000
スパイナルブレイカーズ（VIDEO SYSTEM）	7,000
スカッシュ（ガブリエル）	3,000
セルフィーナ（EASTテクノロジー）	9,000
テラフォース（ニチブツ）	8,000
牌砦（METORO）	4,500
ドンキーコングⅢ（任天堂）	15,000
プリメーラ（NTC）	3,000
ポパイ（海外）（任天堂）	15,000
マジカルエラーを探せ（テクノソフト）	15,000
Mr Do vsユニコーン（アンプ無し）（ユニバーサル）	1,500
五月障戦（VISCO）	5,000
レゾン（アルコ）	7,500
速珠賞族（VISCOW）	8,000

各社ロム

SEGA STVバーチャファイターリミックス（ロム）	1,000
SEGA STV水滸演武（ロム）	1,000
SEGA STVゴールデンアックスザデュエル（ロム）	1,000
SEGA STVゴジホン探偵団（ロム）	1,000
SEGA STVバーチャファイターキッズ（ロム）	4,000
SEGA STVばくばくアニマル（ロム）	1,000
SEGA STVペブルビーチ（ロム）	2,000
SEGA STVデカストリート（ロム）	17,000
TAITO F2ルナーク（ロム）	1,500
TAITO F3ハットトリックヒーロー'95（ロム）	2,000
TAITO F3エレベーターアクションリターンズ（ロム）	2,000
TAITO F3逆鱗戦（ロム）	2,000
TAITO F3ダライアス外伝（ロム）	5,000
TAITO F3パズルボブル2（ロム）	5,000
TAITO F3パズルボブル2X（ロム）	8,000
TAITO F3カイザーナックル（ロム）	2,000
TAITO F3森口博子のクイズでヒューヒュー（ロム）	2,000
TAITO F3クイズシアター（ロム）	2,000
TAITO F3クレオパトラフォーチューン（ロム）	15,000
KONAMI GXツインビーヤッホー（ロム）	3,000
KONAMI GX対戦ぱずるだま（ロム）	2,000
KONAMI GX沙羅曼蛇Ⅱ（ロム）	3,000
KONAMI GXときメモ対戦ぱずるだま（ロム）	15,000
ジャレコ メガ 32 ゲーム天国（ロム）	3,000
バイパーフェイズ1 SEIBU（ロム）	2,000
SEGA 32 ザ3リーグ1994（ロム）	1,000
SEGA 32 バーニングライバル（ロム）（インスト無し）	1,000

業務用　NEO GEO

キングオブファイター'94	2,000
キングオブファイター'95	5,000
キングオブファイター'96	秘密
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,500
龍虎の拳	500
龍虎の拳Ⅱ	1,000
サムライスピリッツ	1,000
真サムライスピリッツ	2,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,000
サムライスピリッツ天草降臨	秘密
パズルボブル	8,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
得点王	1,500
得点王2	2,000
ミューティションネイション	2,000
フットボールフレンジー	2,000
風雲黙示録	3,000
痛快ガンガン行進曲	3,000
パニックボンバー	5,000
クイズ大捜査線	2,000
キングオブザモンスター2	2,000
スラッシュラリー	2,000
ジョイジョイキッド	4,000
ラストリゾート	3,000
ステークスウィナー	5,000
ザ・スーパースパイ	2,000
忍者コンバット	2,000
ゴーストパイロット	2,000
リアルバウトスペシャル	秘密

★コントロールBOX及び基板高く買取りまっせ!!
価格には消費税（5%）は含まれておりません。

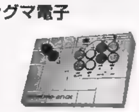
最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください

シグマ電子



AV-5000　¥26,000

シグマ電子



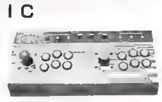
Σ-8000　¥15,800

KIC



パナツインロング　¥38,000

KIC

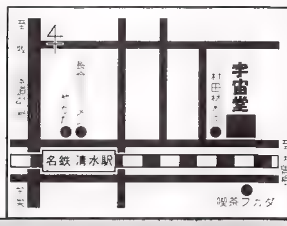


パナカスタムロング¥34,000

ボードマスター



¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10〜30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人　㈱宇宙堂
新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30〜深夜12：30（皆気楽にTELください）

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

ア行
アベンジャーギャラティック	15
アウトゾーン	4
アクウギャレット	18
アラビアンマジック	14
アンダーカバーコップス	13
アラビアンファイト(4P)	8
アステリクス	8
ウルトラ闘魂伝説	3
ウルトラ警備隊	8
エイトフォース	8
エイリアンズ	5
SDガンダムレインボー大陸戦記	3
★ST-Vマザー	45
X-MEN(コナミ)	8
★Xメン VS ストリートファイター	75
19XX(ソフト)	15

カ行
ガンバード	9
ガンネイル	5
海底大戦争	18
グリッドシーカー	7
剣豪	3
ゴールデンアクスII(4P)	20
ゴールデンアクス	3
極上パロディウス	20
豪血寺一族	3
豪血寺一族II	10
豪血寺一族III	15

サ行
サイキックフォース	25
サイレントドラゴン	6
サンセットライダーズ	16
サンドスコーピオン	4
サンダーゾーン	4
サンダードラゴン	3
サンダードラゴンII	15
サンダーフォックス	6
ジオストーム	10
ジョー&マックリターンズ	10
シャドーフォース	6
ジャッキーチェン	15
JJスコーカーズ	7
G.Iジョー	18
CPS-IIマザー	18
ストリートファイターEX	100
ストリートファイターII	3
ストリートファイターII'	3
ストリートファイターII'ターボ	4
スカイスマッシャー	3
スーパースラムズ(バンプレ)	15
ストームブレード	23
スノーブラザーズII	8
スノーブラザーズ	2
★スターグラディエーター(ケーブル付)	35
スカルファング	10
ゼロチーム	16
セクシーパロディウス	20
セーラームーン	15
戦国エース	9
ソニックウイングス	4
ソニックファイター(ケーブル付)	80

タ行
ダブルウイング	9
ダンジョン&ドラゴンズ	20
ダンジョン&ドラゴンズ2	35
タンクフォース	12
ダイエットGOGO	4
ダークシールII	3
ダイナマイト刑事	60
ダンクドリーム95	10
ダンシングアイ	65
達人王	5
大王	14
ツインイーグルII	20
デスブレイド	3
デッドオアアライブ(Aタイプ)	55
★デッドオアアライブ(Bタイプ)	80
鉄拳2 Bバージョン	38
ドラグーンマイト(キック線)	23
ドギューン	3
闘神伝II	25
首領蜂	26

ナ行
ナイトスラッシャー	18
ナックルバッシュ	9
ナックルヘッズ	3
ナムコクラシックI	7
ナムコクラシックII	28
ノストラダムス	5

ハ行
バイオレントストーム	20
バッキーオヘア	12
バーチャコップ(サウンドBD付)	80
バツグン	10
★バブルメモリーズ	60
パズルボブルII	45
パズルボブルIII	70
バブルシンフォニー	50
バイパーフェイズ1	25
バーチャファイター2	30
ハットトリックヒーロー93	6
ビーラップボーイ	6
ヒーデットバレル	8
ビッグファイト	9
フック	6
ファイナルスターフォース	6
ブラッドブラザーズ	5
プレミアサッカー	5
プライムゴールEX	5
★ファイティングバイパーズ(ケーブル付)	80
★ヘブンズゲート	22
ポケットギャルDX	9
ボンバーマンワールド	10

マ行
マッドシャーク	10
マーヴルスーパーヒーローズ	33
マーシャルチャンピオン	7
マッハブレイカーズ	27
マクロス	6
マジンガーZ	8
ミスティックウォーリアー	18
ムーンウォーカー	3
メタモルフィックフォース	22

ラ行
ラビットヒーロー	15
ラストブロンクス(ハーネス付)	80
雷電	9
雷電II	28
雷電DX	30
★雷電ファイターズ	80
龍神	8
リーサルエンフォーサスII(PCB)	25
レジオネア	7
ロボコップII	4
ロックマン	4
64番街	8

ワ行
ワールドラリー	10
湾岸戦争	17

ネオジオ
得点王IV	10
サムライ天草降臨	7
キングオブファイターズ96	7
わくわく7	7
ビッグトーナメントゴルフ	7
ダブルドラゴン	5
ダンクドリーム	5
ソニックウイングスIII	4
ネオドリフトアウト	4
得点王III	4
忍者マスター	3
オーバートップ	3
パズルボブル	2
ネオジオハード(1スロ)大	8
ネオジオハード(1スロ)小	10
ネオジオハード(2スロ)	14
ネオジオハード(4スロ)	14

販売表です。よろしくお願い致します。

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	(W660	D830	H1320)	¥40,000より
セガ	アストロシティー	(W750	D905	H1443)	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	(W800	D965	H1425)	¥55,000より
ジャレコ	ボニーマーケIII25	(W600	D740	H1060)	¥35,000より

シグマポーカー、スロット台各種アリ
プライズマシン各種アリ（NEWスイートランド、ドリームキャッチャー等）

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります）
発送は入金確認後1週間くらいかかります。（整備の為）

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくてもローン組めます 最高36回

●法人ローン可能!!

カプコンPCB
F1ドリーム	¥7,000
ブラックドラゴン	¥16,000
マッドギア	¥7,000
カプコンボーリング(P付)	¥10,000
サイドアームズ	¥15,000
キャプテンコマンド	¥17,000
ニモ	¥40,000
スーパーパズルファイターIIX(サブ)	¥4,000
パワードギア(サブ)	¥18,000
ロックマン2(サブ)	¥12,000
クイズ虹色町の奇跡(サブ)	¥65,000
ストZERO2（ソフト）	¥8,000
ストリートファイターαII	¥8,000

タイトーPCB
チャイニーズヒーロー	¥13,000
飛翔鮫	¥3,000
火激	¥3,000
パズニック	¥3,000
トップランキングスター	¥5,000
レイフォース	¥15,000
インベーダーDX	¥4,000
クイズ人生劇場(F2込)	¥3,000
ガンフロンティア(サブ)	¥23,000
クレオパトラフォーチューン(サブ)	¥3,000
奇々怪界	¥8,000

ナムコPCB
ギャプラス	¥12,000
ドルアーガの塔	¥33,000
ロンパーズ	¥25,000
ワースタ92	¥4,000
ワースタ93	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥4,000
バーニングフォース	¥18,000
アサルト(レバー付)	¥45,000
ワースタ96	¥12,000
デンジャラスシード(ロム)	¥6,000

アイレムPCB
ギャロップ	¥3,000
大工の源さん	¥3,000
イメージファイト	¥9,000
R-TYPEレオ	¥10,000

ジャレコPCB
銀河任侠伝	¥25,000
グラティア	¥29,000
テトリスプラス(サブ)	¥3,000
キララスター(サブ)	¥3,000
グラディア(サブ)	¥3,000

麻雀PCB
セーラーウォーズ	¥4,000
リアル麻雀PIII	¥5,000
レモンエンジェル	¥8,000
雀々しましょ(サブ)	¥33,000
麻雀若草物語	¥12,000
E雀ハイスクール(ソフト)	¥12,000

データPCB
マジカルドロップ	¥3,000
魔境戦士(レバー付)	¥30,000
マジカルドロップ+1	¥7,000

セットPCB
(下記の基板2枚で¥4,000)
(　　　　　3枚で¥5,000)

- マジカルドロップ・クイズ赤丸急上昇
- ワースタ93・ねらってちゅー
- もうじゃ・グラディア(サブ)
- クレオパトラフォーチューン(サブ)
- キラランスター(サブ)・コラムス

セガPCB
アッポー	¥18,000
ロボレス2001	¥12,000
エンゼルキッス	¥18,000
フラワー	¥8,000
ダークエッジ	¥12,000
ドラゴンボールVRVS	¥3,000
ずんずん教の野望	¥5,000
テトリス	¥3,000
コラムス	¥3,000
ぷよぷよ通	¥5,000
イントロドンドン(カセット)	¥3,000
蒼穹紅蓮隊(カセット)	¥5,000
プリクラ大作戦(カセット)	¥4,000
デカスリート(カセット)	¥15,000
ぷよぷよSUN(カセット)	¥35,000
バーチャファイター(基板)	¥4,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥8,000

コナミPCB
トライゴン	¥7,000
出たなツインビー	¥4,000
サンダークロス	¥22,000
A-JAX	¥28,000
ローラーゲームズ	¥15,000
グラディウスII	¥22,000
ダダンダーン	¥26,000
進め対戦ぱずるだま	¥6,000
セクシーパロディウス(サブ)	¥8,000
大好キッス(サブ)	¥3,000
対戦とっかえだま(サブ)	¥12,000
ときメモ対戦パズルだま(サブ)	¥10,000
ゴルフィンググレイツ2(サブ、P付き)	¥6,000
サッカースーパースターズ(サブ、ケーブル無)	¥8,000
スラムダンク2(サブ、ケーブル無)	¥12,000

その他PCB
アラビアン	¥8,000
ラビオレプス	¥15,000
エクストリームダウンヒル	¥3,000
ファイヤートラップ	¥15,000
スターフォース	¥18,000
ブラックタッチ	¥8,000
Rシャーク	¥10,000
ウォーオブエアロ	¥8,000
マクロスプラス	¥45,000
ギャルズパニック4遊	¥40,000
さるカニはむゾウ(サブ・P付)	¥28,000
ソニックウイングスリミテッド	¥50,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥3,000
隠忍	¥18,000
ぱズリ	¥5,000
三刻志	¥8,000
がんばれギンくん	¥4,000
もうぢゃ	¥3,000
パズル番長	¥4,000
ねらってチュー	¥3,000
ロンロン	¥5,000
そこぬけ対戦ゲーム	¥8,000
プレイガールII	¥5,000
連珠貴族	¥8,000
五月陣戦	¥6,000
大牌砦	¥12,000
上海III	¥18,000
究極のオセロ	¥10,000

ネオジオ
ゴーカイザー	¥4,000
マジカルドロップ2	¥8,000
ステークスウイナー2	¥8,000

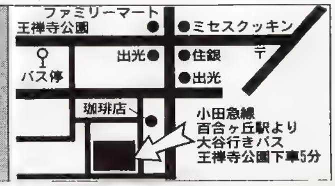
奉仕品
（1万円以上お買い上げの方に限ります）
（個数に制限は有りません。幾つでも可）

ゴルフィンググレイツ2(サブ・P無し)	¥300
対戦ぱずるだま(サブ)	¥300
ツインビーヤッホー(サブ)	¥300
沙羅曼蛇2(サブ)	¥500
バブルシンフォニー(サブ)	¥300
ハットトリックヒーロー95(サブ)	¥300
カイザーナックル(サブ)	¥300
究極タイガーII(サブ)	¥500
森口クイズ(サブ)	¥500
パズルボブル2(サブ)	¥800
アッカンベーダー(サブ)	¥1,000
クイズ地球防衛軍(サブ)	¥100
リッジレーサー(ロム)	¥2,000
アルペンレーサー(ロム)	¥3,000
ソニックザファイター(ロム)	¥5,000
ファイティングバイパーズ(ロム)	¥5,000
バーチャファイター2(ロム)	¥3,000
バイパーフェーズ1(サブ)	¥500
戦球(サブ)	¥2,000
エンゼルキッス(サブ)	¥500
スーチーパイ2(サブ)	¥500
ゲーム天国(サブ)	¥1,000
麻雀ハイパーリアクション(サブ)	¥300
リアル麻雀PIV(サブ)	¥500
でろーんでろでろ(サブ)	¥300
アベンジャーズ(サブ)	¥1,000
フリーキック	¥500
10ヤードファイト	¥2,000
ドリームサッカー	¥2,000
グランドストライカー	¥2,000
ワースタ95	¥800
メジャータイトル	¥1,500
レッスルウォー	¥700
登龍門	¥800
ぷよぷよ	¥800
だるま道場	¥2,000
コズモギャングザパズル	¥1,000
脳力向上委員会	¥800
タントアール	¥800
熱答クイズチャンピオン	¥800
クイズDNAの反乱	¥1,000
クイズ赤丸急上昇	¥2,000
クイズ島	¥1,200
ウイングウォー純正コンパネ	¥5,000
VF電源	¥3,000
バーチャロン純正コンパネ(VS用)	¥4,000

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



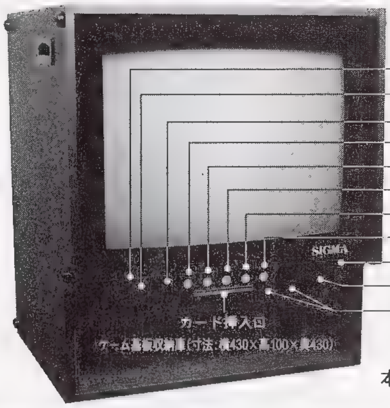
ゲーセン基板の最終兵器V−9

初心者に最適 バーチャもOK

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番V－9　¥99,800

V－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は
直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

V－9の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。V－9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なVRを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もOKです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。



AV－5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　¥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　¥9,800（350×200mm）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

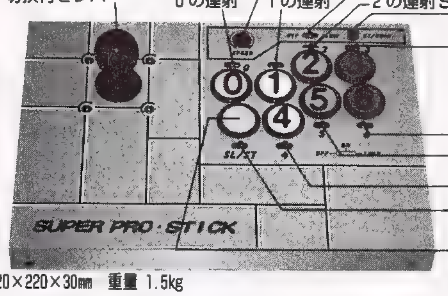
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード…… ¥3,500
RGB15コード…… ¥5,000
S端子コード……… ¥2,500
VHFコード……… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード…… ¥5,000
RGB15延長コード…… ¥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)………… ¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)………………………… ¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)……………… ¥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)…… ¥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)…… ¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)………… ¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)…………………… ¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)…… ¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)…………………… ¥4,000

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

基板 タイムマシン 基板

買い取り

X-MEN VS ストリートファイター	??,000
ストゼロ2アルファ	?,000
CP2ソフト全般	??,000
デカスリート	?,000
雀々しましょ	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
ストリートファイターⅢ	??,000
忍者ウォーリヤーズ	???,000
バーチャロン	???,000
ウォーザード	??,000

上記以外の基板も高額
買い取りします。
最後にTELしてみるべし

各種新作PCB 予約受付販売中

(TEL)
ヴァンパイアセイバー
バトルサーキット
ストリータファイターⅢ
ウォーザード
X-MEN VSストリートファイター
D&Dドゥーム
D&Dミスタラ
ストZERO2
ストZERO2アルファ
虹色町の奇跡
Gダライアス
マジカルドロップ3

(TEL)
鉄拳3
トキメモおしえてYour Heart
VF3
VF2.1
ラストブロンクス
バーチャロン（P付）

＊価格リストは、毎月15・30日前後に発行している物が1番正確です。
＊下記の価格リストは、1ヶ月前のリストから抜粋した物です。売切れ価格変動には御容赦下さい。

筐体&モニター

新品ブラストシティ	220,000
新品アストロシティ	220,000
中古アストロシティ（パネル新品）	115,000
中古ニューアストロシティ(パネル新品)	135,000
中古ポニーMK3（2L12B 5インチ）	20,000
中古エアロシティ（パネル新品）	35,000
中古Qグランダム（2L12B）	78,000
ボードマスター	47,000
シグマAV5000セット	39,000
パナカスタムロング	33,000
29インチモニター（15/24両対応）	50,000
26インチモニター（15/24両対応）	20,000
25インチモニター（15/24両対応）	30,000
18インチモニター（15/24両対応）	20,000

CAPCOM		TAITO		SEGA		KONAMI		NAMCO	
CPⅡマザー	28,000	ナイトストライカー（純P付）	95,000	G-LOC（PCB）	20,000	大好キッス（ロム）	12,000	サイバースレッド（フルキット）	30,000
ロストワールド（P無）	35,000	デットコネクション	10,000	ラッドラリー	7,000	セクシーパロディウス（ロム）	18,000	源平討魔伝	28,000
ストゼロ2アルファ（ロム）	30,000	キックスタート	10,000	バーチャロン（純P付）	148,000	恋のホットロック	45,000	ドラゴンバスター	25,000
ストゼロ2（ロム）	9,000	スペースクルーザー	70,000	VF2.1（ハーネス付）	48,000	極上パロディウス（ロム）	,800	デンジャラスシード	23,000
虹色町の奇跡（ロム）	63,000	バブルボブル	20,000	ラストブロンクス（ハーネス付）	125,000	サッカースーパースター（ロム）	18,000	ネビュラスレイ	12,000
ウォーザード（PCB）	55,000	ガンフロンティア	35,000	デッドオアアライブ（H付）	90,000	ツインビーヤッホ（ロム）	,800	ボスコニアン	13,000
X-MEN（ロム）	8,000	メタルブラック	30,000	SDI（純正P付）	90,000	トキメモ対戦パズルだま（ロム）	10,000	ロンパーズ	27,000
ワールドクラスボーリング（P付）	10,000	ライトブリンガー	20,000	ミサイルコマンド（P付）	80,000	ドラグーンマイト（ロム）	15,000	コズモパズル	3,000
1942	17,000	レイストーム	68,000	ダークエッジ	12,000	ドレミファグランプリ	18,000	エメラルディア	3,000
1943	12,000	バイオアタック	50,000	モンスターレアー	10,000	グラディウス2	15,000	メルハンメイズ	35,000
USネイビー	12,000	ダッシュ野郎	8,000	コットン	14,000	サプライズアタック	8,000	ウイニングラン91（2枚PCB）	2,000
サイドアームス	10,000	クイックス	10,000	アッポー	25,000	実況パワフルプロ野球	9,000	ポールポジション2	2,000
バルガス	10,000	ニュージーランドストーリー	10,000	チャップリフター	10,000	進め対戦パズルだま	10,000	ガントレット	20,000
ラストデュエル	7,000	ヴォルフィード	6,000	シャドーダンサー	5,000	イーアルカンフー	12,000	ティンクルピット	7,000

ハード

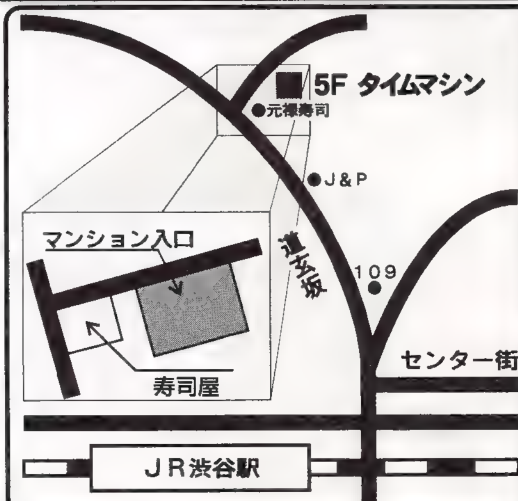
シンクロ連射回路　¥2000　1回路2ボタン迄
ゲームPCBの同期信号からタイミングを測り、そのPCBに最適速度で連射を行います。が、中には正常に動作しないPCBもありますので、御注意下さい。
　ノーマル連射回路　¥1500　1回路幾等でもボリウム調整による連射回路です。

＊注意＊
上記2つの連射回路ともある程度の配線が必要です。
配線・工作の知識の無い方は店の者に御尋ね下さい、お客様の希望にあわせて配線・工作いたします。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）¥9800

家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに、直に入力するとRGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまう事があります。
　その様な時は、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は綺麗に映ります。

＊注意＊
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持でないと、御使用出来ません。
電源取り付けの工作も行っておりますが、別料金が掛ります。



★分割・ローンでもOK！　これで高額商品があなたの手元へ。詳しくは、電話でお尋ね下さい。
★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い(代引きは除く)でお届けします。
★通信販売は、「銀行振込」「銀行書留」「コレクトサービス」の3種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非！絶対!!に御来店ください。

業者の方、大型筐体の輸出入等のお問い合わせは
TEL:0423-28-2322　㈱ティー・エム・シー　ジャパンまで。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL.03-3462-4541
年中無休 営業時間／11:00AM〜7:00PM

TAMAYA特選おすすめセット！

ヴァンパイアセイヴァー（¥218,000）新登場!!

鉄拳3 ベガJR DXセット

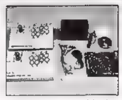


鉄拳3PCB
ベガJR DX
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥320,000**

初回¥31,140 ¥30,100×11回　初回¥17,680 ¥16,400×23回　初回¥15,120 ¥11,600×35回

鉄拳3 シグマセット

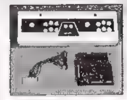


鉄拳3PCB
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥335,000**

初回¥31,620 ¥31,600×11回　初回¥17,790 ¥17,200×23回　初回¥13,860 ¥12,200×35回

鉄拳3 ボードマスターセット

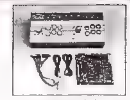


鉄拳3PCB
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥330,000**

初回¥31,460 ¥31,100×11回　初回¥18,500 ¥16,900×23回　初回¥14,280 ¥12,000×35回

鉄拳3 ベガJRセット



鉄拳3PCB
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥314,000**

初回¥29,848 ¥29,600×11回　初回¥17,176 ¥16,100×23回　初回¥14,224 ¥11,400×35回

ストリートファイターⅢ ベガJR DXセット

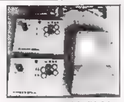


ストリートファイターⅢ（PCB）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥295,000**

初回¥28,140 ¥27,800×11回　初回¥16,730 ¥15,100×23回　初回¥13,720 ¥10,700×35回

ストリートファイターⅢ シグマセット

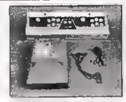


ストリートファイターⅢ（PCB）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥335,000**

初回¥31,620 ¥31,600×11回　初回¥17,790 ¥17,200×23回　初回¥13,860 ¥12,200×35回

ストリートファイターⅢ ボードマスターセット

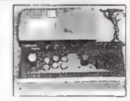


ストリートファイターⅢ（PCB）
ボードマスター
ハーネス
ビデオコード／ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥305,000**

初回¥29,560 ¥28,700×11回　初回¥17,570 ¥15,600×23回　初回¥12,880 ¥11,100×35回

ウォーザード（中古） ベガJRセット

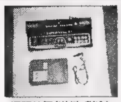


ストリートファイターⅢ（PCB）
ベガJR
ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥288,000**

初回¥27,916 ¥29,600×11回　初回¥14,992 ¥14,800×23回　初回¥11,508 ¥10,500×35回

ヴァンパイアセイヴァー ベガJR DXセット



ヴァンパイアセイヴァーPCB
ベガJR DX
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥268,000**

初回¥26,176 ¥25,200×11回　初回¥15,012 ¥13,700×23回　初回¥13,188 ¥ 9,700×35回

ヴァンパイアセイヴァー シグマセット



ヴァンパイアセイヴァーPCB
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥286,000**

初回¥27,852 ¥26,900×11回　初回¥14,824 ¥14,700×23回　初回¥12,376 ¥10,400×35回

ヴァンパイアセイヴァー ボードマスターセット

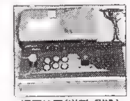


ヴァンパイアセイヴァーPCB
ボードマスター
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥276,000**

初回¥26,432 ¥26,000×11回　初回¥16,289 ¥14,100×23回　初回¥13,216 ¥10,000×35回

ヴァンパイアセイヴァー ベガJRセット

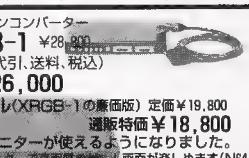


ヴァンパイアセイヴァーPCB
ベガJR
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **¥262,000**

初回¥24,884 ¥24,700×11回　初回¥15,108 ¥13,400×23回　初回¥12,292 ¥ 9,500×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥28,800



通販特価(代引、送料、税込)
¥26,000

ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価¥19,800
通販特価 **¥18,800**

大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500

(PS.SSアダプター付)



MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15Pしかない RGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥85,000



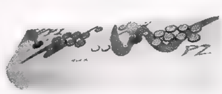
ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000



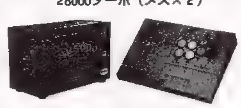
21P接続コード ¥4,000

VEGA JR(DX) 特価



サターン用コード（2P用） ¥8,000
プレイステーション用コード（2P用） ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2） 特価



サターン用コード ¥4,000　メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000　PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

ボードマスター 特価



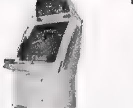
サターンコード ¥4,000

ベガJR. ¥29,800



サターンコード¥8,000
プレイステーションコード¥8,000

バーチャファイター3（ブラスト込）



¥898,000(新品)
分割 ¥33,800×36回
¥22,900×60回

¥580,000(中古)
¥31,300×24回
¥22,200×36回
¥18,100×48回

(他に送料が必要です)

鉄拳3（ブラスト新品）



¥500,000
分割 ¥25,700×24回
¥18,200×36回

鉄拳3（アストロシティ中古）
¥404,000
分割 ¥21,800×24回
¥15,500×36回

鉄拳3PCB ¥268,000

ときめきメモリアル 教えてYour HEART



¥680,000

予約受付中
(発売日未定)

自作キット

ブラスト／アストロシティ底ケース	¥7,500
ブラスト／アストロ２L12Bパネル	¥13,500
レバーLS32セイフミ	¥1,500
光センサーレバー	¥3,000
30¢SW	¥150
リードSW	¥450
12色リボンコード	¥200

TAMAYAメンバーズカード募集中

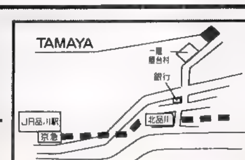
☆カードでキャッシングが出来る　☆入会金・年会費、無料
☆消費税5%がまるまる還元！
他にたくさんの特典がついています。詳しくは電話で

今月のお買得

バーチャファイター2（ハーネス付）	55,000
鉄拳2（B）（ハーネス付）	65,000
ストリートファイターⅢPCB	148,000
ストリートファイターⅢ（ロム）	70,000
ラストブロンクス	108,000
デッドオアアライブ	128,000
X-MEN（ロム）	8,000
スーパーストⅡX	5,000
ワンダー3	28,000
ファイティングバイパーズ	98,000
ナムコ	
エメラルディア	2,000
ソウルエッジⅠ	48,000
ソウルエッジⅡ	58,000
スーパーワールドコート	5,000
ゼビウス3D／G	35,000
ディグダグ	12,000
ダンクマニア	28,000
ドラゴンバスター	18,000
カプコン	
クイズ&ドラゴンズ	5,000
ストリートファイターα2	48,000
ストリートファイターZERO（ロム）	5,000
ストリートファイターZERO2（ロム）	10,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	12,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	25,000
コナミ	
クォース	3,000
実況パワフルプロ野球	18,000
沙羅曼蛇	38,000
対戦ぱずるだま	35,000
タイトー	
サイキックフォース	48,000
スーパー上海	18,000
逆鱗弾（ロム）	3,000
スーパーマン	8,000
ダライアス外伝（ロム）	5,000
パズルボブル2（ロム）	8,000
パニックロード	5,000
パラメディス	3,000
ファイターズインパクト	78,000
ファイナルブロー	5,000
レイストーム	88,000
レイフォース	15,000
その他	
ウルトラマン	2,000
オセロダービー	28,000
ガンバード	28,000
ギャルズパニック3	28,000
豪血寺一族	8,000
古今東西干支物語	5,000
ゴジラ	8,000
サムスピ天草降臨	18,000
蒼穹紅蓮隊	28,000
卒業証書	3,000
DJボーイ	8,000
天外魔境真伝	5,000
ネクストスペース	3,000
バルキューブ	5,000
風雲黙示録	5,000
ボンバーマン	3,000
マジカルドロップ＋1	12,000
新製品	
バトルサーキット（ロム）発売中	128,000
鉄拳3	268,000
ストリートファイターⅢ（ロムキット）	108,000
ヴァンパイアセイバー（5月中旬発売）	価格未定
マーブルVSストリートファイター	未定
ときメモ教えてエアハート	680,000
ファイティングバイパーズⅡ	未定

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30〜PM6:30／日、祝日 休み
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824(株) 玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

さあ6月だ！梅雨の季節だ！雨がふったら
家にこもってゲームをやりまくろー！

初心者大歓迎、もちろん濃いーっマニアにもGOODなお店だよー！

お知らせ ミルキーウェイがお手伝いするゲームコーナーが大須にオープン！上前津駅スグ！マニア君たちをうならせます！

コントロールBOX全機種取り扱っていますので初心者にはナイスです。 アーケード基板を始めようと思っている人には親切にお教えいたします

アーケード基板新作予約何でもOK！
ゲーセンの台（筐体）もあつかってます。 おすすめ！ ポニー25インチ ¥35,000

基板の買取もガンガンやってます。まずはお電話ください。
在庫リストサービス！ 下記以外にも色々あります。（新入荷台）ぜひ請求して下さい。郵便・FAXいたします。

セガサターン・プレステソフトの中古も取り扱っています。
アニメ・ゲーム等関連グッズの売ります・買いますコーナーもやっていますのでぜひお問い合わせください。

カプコン

マーブルVSストリートファイター	予約受付中
ストZERO3	予約受付中
ヴァンパイアセイバー	TEL
バトルサーキット	TEL
ストIII	TEL
ウォーザード	TEL
ストリートファイターEX	TEL
ストリートファイターEXプラス	TEL
ストZERO2α	TEL
ストZERO2	TEL
クイズなないろドリームス	TEL
19XX	TEL
X-MEN VS ストリートファイター	TEL
マーブルスーパーヒーローズ	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
D&Dタワーオブドゥーム	TEL
X-MEN	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
スーパーストIIX	TEL
スーパーストII	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
CPSIIマザー	TEL
ストリートファイターII	6,000
ストリートファイターII'	7,000
ストリートファイターII'ターボ	8,000
ロックマンパワーバトル	7,000
ぷにっきいず	5,000
アタックス	3,000
ソンソン	12,000
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	18,000
（多人数プレイ用に自作パネルもお作りしています。）	
ファイナルファイト	22,000
ブラックドラゴン	16,000
天地を喰らう	28,000
天地を喰らうII	18,000
キングオブドラゴンズ	20,000
キャデラックス	25,000
バルガス	12,000
1943	15,000

コナミ

恋のホットロック	48,000
グラディウス（H付）	35,000
グラディウスII	20,000
グラディウスIII	25,000
極上パロディウス	30,000
パンクショット（USA）	5,000
（4人同時プレイも可・GOOD！）	
クォース	5,000
出たな!!ツインビー	6,000
ジェイルブレイク	8,000
マーシャルチャンピオン	12,000
スラムダンク（対戦ケーブル付）	18,000
ゼクセクス	25,000
ガイアポリス	20,000
ハードパンチャー	12,000
沙羅曼蛇	30,000
ときメモぱずるだま	TEL

ナムコ

鉄拳3	TEL
ダンシングアイ	TEL
子育てマイエンジェル2	TEL
子育てマイエンジェル	TEL
アサルト（P付）	45,000
スティールガンナー2（P付）	35,000
スーパーパックマン（US）（P付）	18,000
ファイナルラップ3（P付）	18,000
クラックス	3,000
クイズ魔Q大冒険	1,000
源平討魔伝（ロム）	セット78,000
イシターの復活	
ドラゴンスピリット	38,000
グレートスラッガーズ	1,000
ギャラガ	5,000
コズモギャングザビデオ	8,000
ダンクマニア	28,000
ギャプラス	12,000
ドルアーガの塔	48,000
ワルキューレの伝説	38,000

セガ

バーチャファイター3	TEL
バーチャファイター2	TEL
ラストブロンクス	TEL
ファイティングバイパーズ	TEL
その他モデル2	TEL
チャンピオンベースボール	2,000
メジャーリーグ（P付）	15,000
ジャンボ尾崎（P付）	15,000
ザクソン（H付）	22,000
ワンダーボーイ	15,000
レッスルウォー	5,000
クラチヒターアルウジェンブ	2,000
システム32セット	22,000
・ダークエッジ	
・バーニングライバル	
・ドラゴンボールZVRVS	
・J・リーグ1994	
・スパイダーマン	
ST-Vマザーセット	58,000
・ばくばくアニマル	
・水滸演武	
・バーチャリミックス	
・バーチャキッズ	
・G・A・デュエル	
ガルディア	8,000
獣王記	5,000
ファイティングバイパーズ（ロム）	8,000
ゴールデンアックス	9,000
ダイナマイトダックス	18,000
ファンタジーゾーン2	25,000
ボナンザブラザーズ	8,000
ムーンウォーカーズ	18,000
登龍門	2,000
忍	8,000
エクイテス	28,000
スケ番雀士竜子（H付）	25,000
コラムス	5,000

タイトー

G-ダライアス	TEL
まじかるで〜と	TEL
ファイターズインパクト	TEL
レイストーム	TEL
サイキックフォース	TEL
サイキックフォースEX	TEL
アルカノイドリターンズ	TEL
F-3マザーボード	TEL
F-3サブシリーズ	
・パズルボブル3	TEL
・パズルボブル2	3,000
・パズルボブル2X	4,000
・クレオパトラフォーチュン	TEL
・バブルメモリーズ	9,000
・バブルシンフォニー	2,500
・逆鱗弾	2,500
・究極タイガーII	2,000
・エレベーターアクションリターンズ	4,000
・ダライアス外伝	4,000
・ハットトリックヒーロー'95	ツーフット
・カイザーナックル	スリードア
・森口博子のクイズでヒューヒュー	1,000
・クイズナオミよっ！	ないない！
F-3マザーセット	60,000〜
（サブ4本以上より）	
スペースインベーダー（カラー）	35,000
チャンピオンレスラー	3,000
スーパーマン	6,000
ニンジャキッズ	3,000
ダイナマイトリーグ	1,500
ワイルドウエスタン	48,000
スラップショット	2,000
パラメデス	3,000
ミニインベーダー	1,000
バズニック	3,000
カダッシュ	8,000
ダークミスト	18,000
ダッシュ野郎	8,000
バブルボブル	22,000
レインボーアイランドEX	18,000
特殊部隊UAG	15,000
飛翔鮫	7,000
中華大仙	3,000
ワードナの森	8,000
マジェスティック12	12,000
スペースインベーダーDX	8,000

アイレム

新作予約受付中	ウソです
ジオストーム	20,000
妖獣伝	5,000
メジャータイトル2	8,000
ロードランナーII	25,000
ギャロップ	8,000
Mrヘリの大冒険	25,000
イメージファイト	12,000
サンダーブラスター	12,000
スペランカー2	25,000
ボンバーマンワールド	18,000
スパルタンX	12,000
大工の源さん	5,000

データイースト

スカルファング	28,000
ウルフファング	20,000
ホワイトファング	?
（10年前にあったアマチュア♪バンド名です）	
チャイナタウン	12,000
ロボコップ	7,000
トライアウト	1,000
ダークシール	14,000
ダークシールII	12,000
キャプテンアメリカ	12,000
イエローキャブ	25,000

ジャレコ

ブランニュースターズ	TEL
メガシステム32マザー	TEL
メガシステム32サブ各種	TEL
エクセライザー	10,000
エクセリオン	5,000

東亜プラン

ホラーストーリー	5,000
鮫鮫鮫	18,000
鯖鯖鯖	なんか弱そ〜
アウトゾーン	12,000

その他

タンク（自作P付）	20,000
ボンジャック	12,000
レッスルマニア	12,000
ブラッドストーム	18,000
サボテンボンバーズ（新品）	7,000
シルクワーム	5,000
エイトフォース	12,000
スーパーピンボールアクション	5,000
ハチャメチャファイター	15,000
ブラッドブラザーズ	12,000
ワールドカップ'94（プロトタイプ）	8,000
脳力向上委員会（プロトタイプ）	12,000
マクロスプラス	TEL
怒首領蜂	TEL
ソルディバイド	TEL
雷電ファイターズ	110,000
（バイパーフェイズワンサブ付）	
ソニックウイングスリミテッド	TEL
バクレツブレイカー	6,000
だるま道場	3,000
ぱずり	3,000
ダイナミックスキー	15,000
パイプドリーム	3,000
タスクフォースハリヤー	6,000
アクロバットミッション	7,000
JuJu伝説（US）	8,000
クイズチャンネルQ	1,000
熱闘クイズチャンピオン	1,500
ファイヤートラップ（H付）	8,000
（クレイジークライマー系のゲームです）	
ワールドクラスボウリング（純正P付）	20,000
スカッシュ	2,000
キングオブボクサー	2,000
アルゴスの戦士	28,000
究極のオセロ	8,000
ギャルズパニック	10,000
熱血高校ドッチボール	3,000
レネゲード	5,000

MVS

MV-1	16,000
MV-1F	18,000
MV-1FZ	20,000
MV-1A	TEL
MV-1B	TEL
サムスピ天草降臨	相場適価
わくわく7	相場適価
ティンクルスタースプライツ	〃
ブレイカーズ	〃
リアルバウト餓狼スペシャル	〃
マネーアイドルエクスチェンジャー	〃
マジカルドロップ3	〃
風雲スーパータッグバトル	〃
K.O.F.'96	〃
ニンジャマスターズ	〃
神凰拳	〃
メタルスラッグ	〃
マジカルドロップ2	〃
パルスター	〃
将棋の達人	〃
超人学園ゴウカイザー	〃
K.O.F.'95	〃
天外魔境真伝	〃
ワーヒーパーフェクト	〃
その他色々有り	〃

委託販売コーナー

ドラキュラハンター	相談とのこと
（もっている本人の家にあります。買いたい人があらわれたら直接本人が持って行くとのことです）	
5インチトリニトロンモニター	15,000
ライオネットシティ	4,000
TMNTタートルズインタイム	19,000
プライマルレイジ	20,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
ガンフロンティア	30,000
ハットトリックヒーロー（サブ）	1,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ学園パラダイス	3,000
ドラゴンパンチ（オマケ付）	3,000
キャッスルオブドラゴン（外）	4,000
ガルディア	20,000
家庭用ゲーム	100点くらい有
CD・LD・ビデオ	50点くらい有
ときメモ系	250点くらい有
同級生系	70点くらい有
ぷよぷよ系	20点くらい有
エヴァンゲリオン	80点くらい有
鉄拳系	60点くらい有
ポスター	200点くらい有
本・雑誌系	30点くらい有
その他色々マニアグッズ	100点くらい有
アイドル系	数点有
古美術系	今のところ無し
おもちゃ系	すこし有り
アニメ系	すこし有り

ぜひ問合せください。
FAX・郵送にてリストを送ります。（無料）
一般のフリーマーケット雑誌ではのせきれない、マニア系の商品をどんどん受付していますのでよろしくお願いします。詳しくはTELにてお問合せください。

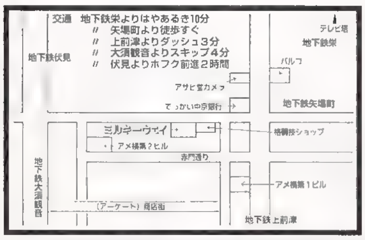
ゲームショップ＆全国通信販売＆お店

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX＆るす電：052-262-2373
〒460名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間
お店……11:00AM〜7:30PM
通販TEL…10:00AM〜10:00PM
毎週水曜日は定休日です

NICOS ニコスカードがご利用できます



アーケードのことなら全てミルキーウェイでそろいます！
（本当か〜！？でもいっしょうけんめいやります。）

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- コントロールBOX、筐体、自作用ゲームパーツ等、各種取り扱っています（分からないことは何でも聞いて下さい。親切丁寧にお答えします）。
- 入荷待ち予約も受け付けています。探している基板がすぐに見つからないという方、お電話下さい。
- ハーネスだけの注文もOK！（大型筐体の基板もアナログジョイスティック付でハーネス作れます。

「今月のはみ出しコーナー」
（担当・ビーマックス）
3月にマイケルシェンカーグループ、4月にナイトレンジャーのライブを見に行ってきました。5月にはモーターヘッドを見に行こうかと思っています。ヘビーメタル好きな人、ぜひミルキーウェイに遊びに来て下さいね。

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

〈アイレム〉	
ロードランナーI〜IV	各15K
R-TYPE	5K
R-TYPE II	6K
R-TYPE LEO	10K
アンダーカバーコップス	14K
海底大戦争	18K
最後の忍道	11K
イメージファイト	8K
X マルチプライ	10K
リーグマン	15K
ボンバーマンワールド	10K
剣豪	5K
ガンフォース	5K
スペランカー	7K
スペランカー II	10K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)	
〈SNK〉	
ループレバーのゲーム(P付)	35K〜
サイコソルジャー	60K
アテナ	15K
ASO	8K
MVSマザーボード	11Kより
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)	
〈カプコン〉	
エグゼドエグゼズ	25K
ガンスモーク	13K
闘いの挽歌	15K
ロストワールド(P付)	85K
ひげ丸	13K
D&D(サブ)	12K
D&D 2(サブ)	TEL
パワードギア(サブ)	8K
エイリアンVSプレデター(サブ)	23K
ストリートファイター	12K
ストリートファイターII	3K
ストリートファイターIIダッシュ	4K
ストリートファイターIIターボ	4K
ストリートファイター ザ・ムービー	30K
闘神伝2	20K
スターグラディエーター	20K
ストリートファイターEX高価買取(TEL)	
CPシステム基板高価買取(TEL)	
CPSIIサブボード高価買取(TEL)	
〈コナミ〉	
グラディウス(ROMボード)	TEL
グラディウスII	9K
グラディウスIII	18K
ゼクセクス	15K
A-JAX	18K
悪魔城ドラキュラ	45K
サンダークロス	13K
サンダークロスII	15K
ツインビー(ROMボード)	TEL
ミスティックウォリアーズ	20K
パトランティス	25K
M.I.A	25K
魔獣の王国	30K
バイオレントストーム	17K
メタモルフィック フォース	20K
ダダンダーン	15K
GIジョー	22K
スラムダンク 2	27K
ギャラクティックウォリアーズ	TEL
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)	
※コナミGX基板高価買取(TEL)	
〈ジャレコ〉	
シティコネクション	15K
忍者くん	5K
忍者くん 2	10K
サイキック 5	17K
ぶたさん	15K
バルトリック	25K
64番街	5K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)	
〈セガ〉	
ファンタジーゾーン	13K
アッポー	10K
ロボレス2001	10K
エイリアンシンドローム	15K
SDI(純正P付)	65K
パレット	TEL
ピットフォールII	19K
ゴールデンアックス 2	22K
ゲイングランド	45K
アラビアンファイト	10K
スペースハリアー高価買取(TEL)	
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)	
※セガモデル2基板高価買取(TEL)	
※セガレトロ基板高価買取(TEL)	
※セガST-V基板高価買取(TEL)	
〈タイトー〉	
バブルボブル	12K
レインボーアイランド(EXOK)	15K
レイメイズ	22K
ライトブリンガー	14K
影の伝説	8K
黄金の城	15K
アラビアンマジック	12K
レイフォース	9K
レイストーム	TEL
フェアリーランドストーリー	27K
サイキックフォース	TEL
サイキックフォースEX	TEL
ファイターズインパクト	TEL
スーパーフットボールチャンプ	TEL
ちゃっくんぽっぷ	30K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)	
※F3マザーボード高価買取(TEL)	
〈デコ〉	
ザビガ	25K
B-ウイング	25K
トリオTHEパンチ	24K
ナイトスラッシャーズ	22K
グレートラグタイムショー	17K
ミッドナイトレジスタンス(P付)	TEL
のぼらんか	10K
ブラッディウルフ	15K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)	
〈ナムコ〉	
ベラボーマン(ボタン付)	65K
フェリオス	30K
ファイネストアワー	30K
F/A	10K
マッハブレイカーズ	17K
アウトフォクシーズ	15K
タンクフォース	10K
鉄拳	30K
鉄拳2(VerB)	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルエッジ(Ver2)	TEL
ワールドスタジアム90	8K
※ナムコシステムI基板高価買取(TEL)	
〈日物〉	
ムーンクレスタ(純正)	20K
クレイジークライマー(純正)	25K
フリスキートム	40K
子連れ狼	33K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)	
〈任天堂〉	
スペースファイアーバード(純正)	25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)	
〈その他〉	
首領蜂	22K
怒首領蜂	TEL
エクイテス	25K
リバーパトロール(純正)	30K
その他オルカ基板高価買取	
スターフォース(純正)	14K
アルゴスの戦士	14K
ソロモンの鍵	21K
鮫!鮫!鮫!	16K
ジャンプバグ	21K
セーラームーン(全て純正)	21K
クレイジーコング(2含む)	11K
豪血寺一族	5K
豪血寺一族 2	10K
豪血寺一族外伝	16K
マジンガーZ	13K
ミュータントナイト	21K
ガンダーラ	11K
大江戸ファイト	11K
富士山バスター	8K
ジャッキー チェン	23K
ナックルバッシュ	11K
アウトゾーン	6K
サンダードラゴン 2	14K
レジオネア	8K
ゼロチーム	11K
疾風魔法大作戦	8K
ノストラダムス	13K
アークエリア	21K
ウルトラ警備隊	16K
ハチャメチャファイター	13K
ノバ 2001	16K
バイパーフェイズ1(NEW)	25K
バトルガレッガ	33K
ツインイーグル 2	11K
雷電 2	22K
雷電DX	33K
雷神魔傀	16K
ガーディアンズ(バンプレスト)	25K
ストームブレード	13K
セタ SSV 基板	4K
魔法大作戦	8K
雷電ファイターズ	TEL

「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ

- ●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
- ●コピー基板も買取ますが 純正の半額が目安になります。
- ●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。郵送にて買取を依頼される方は TELにて買取金額を確認後 必ず身分証明書の写しと 余白に金額を明記して送ってください。ない場合は 手続きに時間がかかりますので ご注意ください。

海外Nintendo 64 オリジナルタイトル

遂に入荷!!

Nintendo64でしか遊べない オリジナル対戦格闘がいよいよ登場!




キラーインスティンクト ゴールド
¥12,000

月刊 最新入荷ソフト速報

Nintendo 64

64オリジナルバージョンで登場!
ドゥーム 64 ………… ¥12,000

海外版を日本版より先に楽しめる!
スターウォーズ シャドーズ オブ ザ エンパイア ………… ¥12,000

PS

シリーズ最新作がPSに登場!
ウイングコマンダー IV ………… ¥7,400

大人気のモトクロスゲームが遂に入荷!
VMXレーシング ………… ¥7,400

SS

ダイナマイト刑事がタイトルを変えて登場!
ダイハード ジ アーケード ………… ¥7,200

3Dシューティングの最新作、早くもサターンで登場!
ヘクセン ………… ¥7,400

Genesis

海外オリジナルのソニックが再入荷!
ソニック 3D ブラスト ………… ¥6,200

あのバーチャ2を再入荷しました!
バーチャファイター2 ………… ¥7,200

S-NES

オリジナル対戦格闘のS-NES版!
キラーインスティンクト ………… ¥7,800

名作アーケードゲームが完全移植!
スーパーパンチアウト ………… ¥6,800

大人気のスポーンがアクションゲームで登場!
スポーン ………… ¥8,800

ここに来ればPLAYできる

"KILLER INSTINCT" も入荷しました

★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



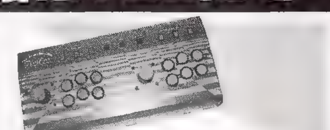
ボードマスター
(シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000
&8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR.

21世紀のコントロールBOX

NEW



〈特徴〉
- ●同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- ●16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- ●5V/15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- ●業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ/幅650×奥行200×高さ100

¥29,800

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達 代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価

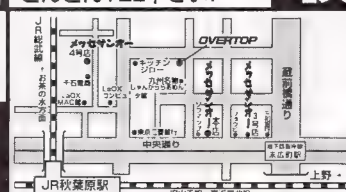
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

買取

営業時間

月〜木	10:30〜20:00
金・土	10:00〜20:00
日・祝	10:00〜19:30

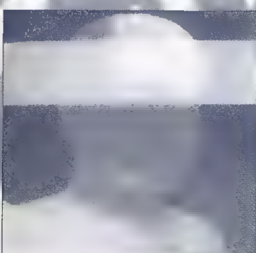
ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
☎03(3255)3453
FAX.03(3255)3455



EX、新キャラ発見！

ストリートファイターEX

新キャラの加入により、まだまだ対戦が熱いEXプラス。さらにあのキャラの使用コマンドが発見されてもうウハウハだね。



サイクロイドβの出現条件と選択方法

・電源起動時間が200時間過ぎた時点で使用可能
(ランキング画面に顔が出ている)
・キャラクターセレクト画面で
プルムにカーソルを合わせてスタートを4回
リュウにカーソルを合わせてスタートを3回
ブレアにカーソルを合わせて中ボタンを押して決定

沈黙のニヒリスト現る!
サイクロイドの起動方法

「試作品」とばかり思われていたβだが、何と使用可能なことが判明！

担当：はまー

STAND BY OK!?

今回使用コマンドが発見されたβ（ベータ）は、「個性」を持たないサイボーグ。無個性、つまり色々なキャラの色々な技をゴチャ混ぜにした、実に不可思議な戦法を繰り出すことができる。

ただ、彼（彼女？）はサイボーグでありながら防御力が低く（豪鬼並み）、攻撃力も思ったほど高くはない。しかし、技のスピードとキレは本物で、6段7段当たり前の超連続攻撃でそれをカバー。連携バリエーションの練習と、コマンドの構築に手応え十分なのは間違いないだろう。

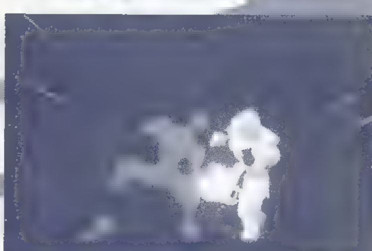
ちなみに技表では「β〜」と表記されているが、性能がオリジナルと若干違うものもある。単なるコピーではないのだ。

※なお、サイクロイドにはもう一人、γ（ガンマ）がいる。これについての情報は、6月6日の6時にアリカのホームページにて発表されるとのことなので、そちらをチェックしてみよう。

必殺技
βシュートアッパー
→↓↘+Ⓟ
βジャスティスフィスト
←↓↙+Ⓟ
βプリム☒キック
→↓↘+Ⓚ
β飛燕蹴
↓↙←+Ⓚ
β竜巻旋風脚
↓↘→+Ⓚ
スーパーコンボ
βKILLトランプ
↓↘→↓↘+Ⓟ
β鬼燕翔（きえんしょう）
↓↘→↓↘+Ⓚ
β真空竜巻旋風脚
↓↙←↓↙←+Ⓚ
β雅竜滅蹴（がりゅうめっしゅう）
空中で↓↘→↓↘→+Ⓚ



この竜巻のような技は、ボタンの強弱で段数が決まっている。



うまくスーパーキャンセルしてごまかしていこう。



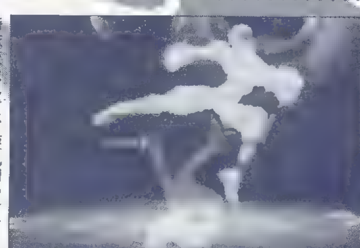
ガードされると隙の大きい技が多いので、





Kトランプ→雅竜滅蹴→真空竜巻のフルコース！LV3発動は超簡単！

飛燕蹴→下中K→中竜巻から、



特殊技として、旋風脚や前方転身を持っている。うまく使えるか!?

おわび：前号の大会リポートにて敢闘賞の方のお名前が抜けておりました。福井県からお越しの鷹倉渚さんでした。おめでとうございます。

帝王見参!!

ベガ

ダブルニープレスとガードブレイクでもう世界は我が手に。

担当:MVP

今までベガを使っていた人ならば何の違和感もなく、すんなり溶け込んでいけるEXプラスのベガ。

必殺技よりも通常技が今までより格段に強くなったと言えるだろう。そしてガードブレイクのおかげでその強さ、もう止められない。

強い技の数々

まずは通常技で使うべき技を見ていこう。

●屈み中Ⓟ

EXといえばコレが重要。対足払い、連続技用に使うのだ。

●屈み中Ⓚ

リーチが長く使いやすい。全キャラの中でもトップクラスの長さだ。これが当たれば中or大ダブルニープレス、サイコクラッシャーが連続技になるぞ。



屈み中Ⓚ。「長え!!」の図。

●屈み小Ⓚ

連打はできないがその分一発のダメージが高いので、チクチク当てる分にはかなり性能が高い。

●屈み大Ⓟ

対空兵器で大活躍。

●スライディング

往年のスライディングよりもスキが少なく、非常に強力になった。これで一気に間合いをつめられるぞ。

●立ち大Ⓚ

遠距離用の対空兵器。

以上が通常技。立ち技は大Ⓚ以外、使い道なし。

次は必殺技だ。使い道というよりも、スキの大きさや溜め時間のほうが重要だ。

●ダブルニープレス

接近用のカタメに小を使い連続技用に大を使う。相手がジャンプしかけたところに当たったりするのでかなり強い。溜め時間は長めなので体で覚えよう。スキは小さいぞ。



対空性能が往年のものよりも格段に高い。

●サイコクラッシャー

ダメージが非常に高く、連続技にもってこいの技。ただしガードされるとほとんどの場合、反撃を受けてしまう。密着に近いところから大で出せばなんとか大丈夫だ。

●ヘッドプレス

ホーミング性能が高く、しかも先読み対空にも使える。ケズリ能力まであるのがいい。

一度踏んだ後、サマーソルトスカルダイバーを出すことができるが、これはほぼ使わなくていいだろう。それよりも前に着地したり後ろに離れたりしてステージの中央に移動するのが賢い使い方だ。



先読み対空でヘッドプレスを出すのもいい。

●ガードブレイク

リーチが長く、足払いもスカすので超強力。スピードも速く、空中にいるので反撃も痛くないのだ。もうバンバン使うしかないね。固めで使うのが効果的。

スーパーコンボ

●ニープレスナイトメア

ガードされてもスキは小さく、ヒットすればダメージが高い。しかし最大の使い方はやはり起き上がりだろう。対空にもなるので信頼できる。逆に連続技にするともったいないぞ。

●サイコキャノン

出かかりに無敵はないが、発動してからボタンを押しっ放しにして溜めると、超高威力になる。ほとんどの技からつなげることができず、スーパーキャンセルをかけるとダメージがもったいない。とくれば使い方は1つ。ケズリである。中攻撃1発分くらいケズれるぞ。



実はあまりいらないサイコキャノン。

連続技を覚えよう

ベガの基本は連続技だ。

●J大Ⓟ→屈み大Ⓟ→大サイコクラッシャー（3分の1）



ガードブレイク後に中×3→大サイコで体力半分いただき。

●J大Ⓟ→屈み中Ⓟ→屈み中Ⓚ→大サイコクラッシャー（5分の2）

●屈み中Ⓟ×2→屈み中Ⓚ→大サイコクラッシャー（5分の2） ※これはガードブレイク後におすすめ

●J大Ⓟ→屈み中Ⓟ→屈み中Ⓚ→ニープレスナイトメア（5分の3） ※ゲージが余ったら使おう。ボタン離しで発動するのがコツ

●Ⓚ投げ→立ち大Ⓚ（5分の1） ※キャラ限定だがⓅ投げよりも減る。投げた後レバーを後ろに入れて大Ⓚを連打しよう

●Ⓚ投げ→ニープレスナイトメア→サイコキャノン（4分の1） ※大道芸的コンボ。投げた後レバーを後ろに入れておき、ベガが体を反転させ終わる直前でゆっくり前→後ろとレバーを入れてⓀボタン連打。ダメージが少ないわりにかなり難しい。

以上が代表的なもの。特に屈み中Ⓟ→屈み中Ⓚが毎回つなげられるようになってほしい。また、大サイコクラッシャーとあるところを中ダブルニープレスに変えれば、ややダメージは落ちるがその後攻めを継続できるぞ。

攻めの組み立て

ベガは中間距離でウロウロして、屈み中Ⓟor中Ⓚ、スライディング、飛び込みを狙う対飛び道具用の攻めパターンと、一気にスライディングやダブルニープレスで襲いかかるパターンがある。

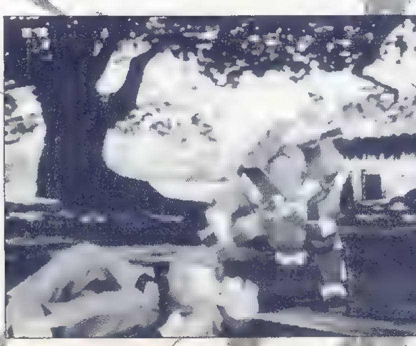
どちらにしてもすぐに接近戦に持ち込んだほうがいいだろう。

接近戦では屈み小or中Ⓚ→小or中ダブルニープレスでガンガン押していき、ガードブレイクや先読み対空でヘッドプレスを使っていくのがいいだろう。

ただしダブルニープレスは相手の反撃の狙い目でもあるので、毎回キャンセルで出していくのではなく、何も出さないでガードしていたり、少し待ってダブルニープレスなどの連携も必要だ。反撃を誘ってそこに攻撃するという形である。こういうときに相手が跳んできたら、屈み大Ⓟで撃墜してあげよう。

最後の手段として体力勝ちしたらベガワープで逃げまくるのも手である。Ⓟで出すと相手との距離が遠いところに出現するので、ほとんどのキャラが追いきれないのだ。見た目は悪いけどね。ちなみに出かかりは無敵ではないものの、一瞬後にくらい判定はなくなる。

最後にもう1つ。Ⓟ投げ後すぐにジャンプして大Ⓚを出すとめくりガードしなければめくりとなる。空ジャンプ投げを混ぜるともうキチィって感じだ。



この後めくりを狙おう。

必殺技	
鬼斬	→↓↘+Ⓟ
蛇斬	←↓↙+Ⓟ
轟牙	←↙↓↘→+Ⓚ
襲牙	↓↘→+Ⓟ
雷牙	→↓↘+Ⓚ
特殊技	
斬鬼	→大Ⓟ
狂蛇	→大Ⓚ
舞(ぶ)	→↓↘+Ⓟ3つ同時押し
スーパーコンボ	
鬼燕舞	↓↙←↓↙←+Ⓟ(空中可)
鬼燕翔	↓↘→↓↘+Ⓟ

ガルダ技表（修正版）

ガルダ一夜漬け講座

ガルダ

EXプレイヤーならこれだけ知ってりゃ十分勝てるぞ！

担当：RED



必殺技解説

●鬼斬…出かかりに無敵時間があり、攻撃判定がデカイので、対空はもちろん、割り込みや相手の足払い等をひっかけたりと、とにかく使える。

●襲牙…中足払いやしゃがみ中パンチからキャンセルで出すのが主な使いかた。ガルダの連携、連続技の核となる技だ。ボタンによりHIT数が変わるが、ダメージはあまり変わらない。

●蛇斬…ボタンにより跳び込む位置が変わる。無理に使う必要はなさそうな技だ。

●轟牙…この技もボタンにより飛距離が変わる。ガードされるとスキが大きく、確実に反撃を受けるし、連続技に組み込むにしても、この技よりは、襲牙を使ったほうがよいことが多い。蛇斬と同様、今のところ使う場面はあまり見あたらない。ケズリフィニッシュには有効。

●雷牙…この技も今のところ、使うべき場面は見あたらない。

昇龍拳系の技をガードしたとき、落下中の相手にお見舞いするぐらいのものか？

スパコン解説

ガルダの必殺技で主に使っていくことになるのは、大鬼斬と襲牙。あとの3つ、蛇斬、轟牙、雷牙は基本的には使う必要はないだろう。

●鬼燕翔…昇龍拳系のスパコン。特に変わった技ではなく、他の昇龍拳系の技と同様に、対空、割り込み、連続技などに使っていくことになる。

●鬼燕舞…この技は、空中でも出せるので、鬼斬や鬼燕翔からつなぐことができる。地上で出した場合は、レバー左右で前進、後退ができ、レバー上下で画面奥、手前に動くことができる。この技は、地上で出して地上の相手にHITさせた場合は相手はダウンしないので、ある程度HITさせたらレバー操作で動いて逃げてしまわないと反撃を受けてしまうぞ。

GB・通常技・その他

ガルダのGB（ガードブレイク）「砕牙」はなかなかモーションが地味でHITしやすい。

ただ、HIT後のガルダの動きだしがやや遅いようなので、まごまごしていると回復される可能性がある。すかさず跳び込んで連続技を決めよう。

通常技については、特に変わったところはないが、大足払いが姿勢が低いタイプのものになっていて、波動拳やソニックの下を簡単にくぐれる。

下大Ⓟや立ち中Ⓟはアッパータイプ。対空に使えるぞ。

跳び込みには、主に大Ⓟ、中Ⓚを使おう。中Ⓚは、めくり気味に（自分でもどっちか分からないくらいに）跳び込んでいくと効果絶大！

通常技のうち、必殺技でキャンセルがかけられないのは、立ち大Ⓟ、立ち中、大Ⓚ、大足払いの4つ。もちろん、スーパーコンボならすべての通常技にキャンセルをかけられる。

レバー入れ大Ⓟの「斬鬼」は、技の発生はなかなか早いが、スキが大きいのでガードされると反撃確定。ダメージも低くキャンセルもかからないので、使い道はなさそうだ。

同様の理由で、レバー入れ大Ⓚの「狂蛇」も残念ながら使い道はほとんどなし。しゃがみガードできちゃうし…。

基本連続技

●跳び込み→下中Ⓟ→下中Ⓚ（キャンセル）→襲牙

跳び込みからの連続技でまず覚えたいのがこれ。中Ⓟか中Ⓚどちらか省いても良い。

襲牙はガードされてもまず反撃は受けないので、固めの連携としてばんばん使っていこう。

ゲージがあるときは、この連続技からさらにスーパーコンボをつないでいける。襲牙→鬼燕翔→鬼燕舞とつなぐことができ、体力MAXから一気に7割近く奪うことができる。襲牙から鬼燕翔へのつなぎは、キャンセルが速すぎると襲牙がカス当たりになるので注意。鬼燕翔から鬼燕舞へのつなぎも鬼燕翔が昇りきった辺りで鬼燕舞を出し、なるべく多く鬼燕舞がHITするようにしたい。

●鬼斬（大がよい）→鬼燕舞

カス当たりの場合はダメだが、鬼斬をかなり近い間合いで当てた場合は鬼燕舞による追い打ちが入る。空中鬼燕舞をうまくHITさせるためには、相手よりガルダが高い位置にいるときに鬼燕舞を出すのがよい。鬼斬は大で出し、頂点付近で鬼燕舞を出すとHIT数を増やせる。

基本的な攻め方

ガルダといえども、まずは下中Ⓟや中、大足払いを使った地上戦をこなす必要がある。ここでのポイントは、牽制で出す下中Ⓟや中足払いを出すときには、できるだけキャンセル襲牙も入力しておくこと。HIT時にはだいたい連続になるし、ガードさせるだけでも十分だ。

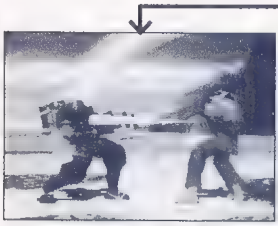
跳び込むときは、大Ⓟか中Ⓚを使う。起き攻めのときや、くぐられそうな間合いのときは中Ⓚのめくりやすさが生きる。跳び込みをHIT orガードさせたら、下中Ⓟ→中足払い→襲牙へつなぐ。HIT時にゲージがあったら、さらにスパコンにつなごう。襲牙までガードされても、まだガルダ有利だ。ここで相手が動くと思ったら、思い切って大鬼斬を出し、HITしたら、鬼燕舞へつなごう。この、襲牙→鬼斬はガルダ慣れしていない相手は面白いようにひっかかってくれるぞ。相手が襲牙ガード後に動かないようなら、大足払い、襲牙、一歩詰めて中足払い（下中Ⓟ）→襲牙、などの攻め手でさらに固めていけばいい。ただ、ここで昇龍拳系の技をぶっ放されると具合が悪いので、ある程度様子を見るのも必要だ。

襲牙の後に限らず、地上戦で間合いが詰まっているときは、相手の牽制技等を読んで、いきなり大鬼斬を出してみよう。バクチではあるが、大鬼斬で暴れるのははっきり言って強い。ガードされてもゲージがあれば、空中鬼燕舞によってある程度フォローできる。

ガルダのGBは、跳び込みからの固めにまぜていくとかなり決まりやすい。襲牙による固めは手を出せばくらってしまうのに、ほとんど割り込めないので、相手が（中足払い→襲牙はおとなしくガードしよう）と思っているところに中足払い→GBを使っていこう。もちろん、GBの代わりに投げを使ってもOK！



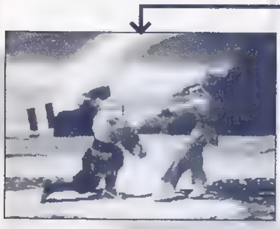
中足払いや下中Ⓟから…、



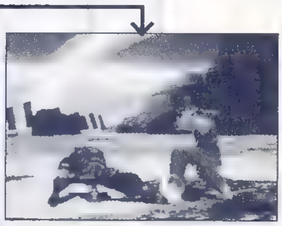
キャンセル襲牙が基本。HIT時は鬼燕翔へ。



襲牙を意識して固まってるならGBや投げ。



動きそうなら鬼斬でひっかける。



堅くいくなら中足払い等で牽制。

頭をひねるポイントが横移動 ゲージは自らの手で稼ぐ

システムをうまく利用して効率良く
自分だけゲージを溜めるのだ。

担当：借金

ゲージはマイナスか？

プラスを始めてから必ず誰もが感じることがある。それは、ゲージの不足感である。

プラスでは、通常技は最低限相手に当てることが必要で、空振りではゲージを溜めることができない。そのためゲージを溜めるには攻めていく必要がある。しかしあまり容易に相手に近づくことができないキャラがいることも事実。

このゲームにおけるゲージの用途はスーパーコンボによる連続技だけではない。攻撃をガードされた後の隙をフォローするのはもちろんのこと、なかにはガードされても反撃を受けないので牽制で使えるものも存在する。そしてそれらは攻防の一環として皆に認知されており、それゆえの読みあいがなされていた。ともすれば無駄遣いともいえる行動ではあるが、ここら辺の読みあいもこのゲームの魅力といえるであろう。そのゲージが不足していると感じてしまったのであればそれは深刻な問題である。

ではプラスになってゲージによる攻防はなくなったのかというと、その答えはノーである。EXに比べてゲージの不足感があることは否めないものの、ゲージボーナスをうまく取っていくことで、かなり補うことは可能である。つまりゲージに対する不足感のなかに、実は君自身に問題があった部分というのも考えられるわけだ。

ここではプラス流のゲージの溜め方を説明していこう。

重要！ラウンド開始が運命のわかれ道？

プラスになってもっとも大きな変更点がこのシステム、ゲージボーナスである。

最初にゲージボーナスが訪れるのは、ファーストアタック。そして自分が手にすることができるゲージ量はなんと25。プラスの総ゲージ数は150で、ストックできる数は3。つまり1ゲージを50と考えると、ファーストアタックを取ることでいきなり1ゲージ目前になるのである。お互いが0ゲージの状態から始まるラウンド1では、まさに熱い攻防といえるだろう。

ファーストアタックを取った者とそうでない者の差は果てしなく大きい。これだけでもラウンド開始に攻撃を当てることがいかに重要であるかわかるはずだ。となれば君の目的は決まった。そう、「いかにしてファーストアタックをモノにするか」である。当然相手も同じくらい必死になって奪いに来るだろうから軽々しい行動は禁物である。

ファーストアタックを取るにあたって「コツ」というものは存在しない。しかし潰されやすい技やガードされた後に反撃を受ける技を使わないだとか行動を絞ることで決めやすくすることはできる。ここでの目的はゲージを取ることのみなので、ダメージ量は少なくてもまったく問題ない。だから、しゃがみ小Kとしゃがみ中Pしか使わないなど隙のほとんどない技重視で考えていくのが得策かもしれないね。



ファーストアタックがこんなに重要なゲームは初めてかも。



取った勢いでラウンドもいただき（写真はイメージです）。

ファーストアタックボーナスがあるにもかかわらず、今まで安直にラウンド開始に跳び込んでいき、あっさり昇龍拳等でファーストアタックを献上してしまっていた、なんともベリーイージーなランクの持ち主のあなた。これを読んでいる人の中に、もしいたら以後改めるように。そしてこれからは、

他人A「あいつからファーストアタックを取ることができねぇーんだよなぁ」
他人B「えっ？誰」
他人A「ほら、そこでプラスやってるあいつ」
他人B「どれ、あぁ……ってお前、そりゃあ無理だよ」
他人A「どうしてさ？」
他人B「あのお方はファーストアタックダランといって、略してFADと呼ばれている。FADからファーストアタックを奪った男は日本にはいないって話だ」
他人A「……」

などと異名をとるくらいの（長くなってスマン）人物を目指して頑張ろう。



FADがファーストアタックをゲット。しかしこの秒数は…。

やられてもただでは起き上がるな！

プラスにおいてゲージボーナスが入る行動は全部で3つ。前述したファーストアタックとリバーサル、そして投げ抜けたときのテックボーナスだ。

テックボーナスは相手の投げという行動を抜ける動作であるため好きなときに使えるわけではない。だがもう1つのボーナスであるリバーサルは、自分が攻撃をくらいダウンしたときであれば出すことができる。そこで起き上がりのリバーサルも戦略としてかなり重要になってくる。

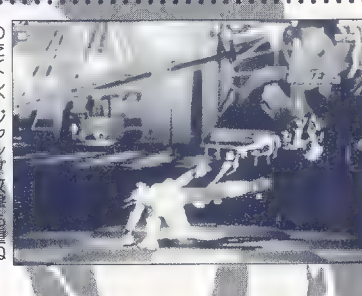
リバーサルは、必殺技とスーパーコンボならどの技を起き上がりに使っても出すことができるので、相手の起き攻めに合わせた選択が必要。たとえば、相手がジャンプ攻撃を重ねてきたときなら、無敵時間を所有する昇龍拳系の必殺技やスーパーコンボが適している。ここでは波動拳など無敵時間のないものを出してしまうとたとえリバーサルでゲージを稼いでも体力を奪われてしまうので使ってはいけない。また地上で技を重ねてくると読んだときも同様に無敵時間を所有する必殺技が適している。逆に相手が中距離以上離れていて、起き上がりに攻撃をくらう危険性が少ないときならば、波動拳やダッシュストレートといった必殺技を使ってゲージを稼ぐことができなくもない。

つまりリバーサルは、ただ出せばいいというわけではなく、状況に適した選択を持つことが必要だ。

一部のキャラには、移動手段として必殺技や特殊入力技を持っているキャラがいるが、こういった移動手段の技でもしっかりリバーサル表示は付いてくる。ほくとの振や、スカロマニアのバック転がその代表。特にこの2つの技は打撃に対する無敵時間を持っているため多くの場面で活用できる。こうした移動手段を持っているキャラは、少し起き上がりリバーサルにおいて優遇されているといえよう。



確実に出すのは難しい。だが出せればゲージがついてくる。



わたくし、ジャンプ攻撃も重ね攻撃もレバー2回ですかします。

リバーサルは起き上がるときだけじゃない！

リバーサルは、自分の硬直時間が切れた時点で入力が完成されていると発生するボーナスのため、起き上がりのほかにも狙えるポイントが存在する。

●相手の攻撃をガードした後

ここが対戦における戦略の大部分をしめているところであるが、この相手の攻撃をガ

きみの想いはとどいている。だから伝えたい!

相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!

ードした後こそ、リバーサルの最大の狙い目でもあるのだ。

この場面は読みあいとして、相手がさらに攻撃を出してくると思ったらリバーサルを出すことで返すことができる。しかし相手が割り込みを恐れガードしていた場合、リバーサル狙いで出した技をガードされ分が悪くなってしまう。



「出すしかねぇ!」リバーサルを打つときは迷わずに打ってい。

このように行動を割り振る必要がある読みあいのなかでも、リバーサルを狙うチャンスがあるのは大きい。このことを頭に入れて闘えば、効率良くゲージを稼ぐこともできるはずだ。ただしゲージに固執しすぎてガードがなくなってしまうなど、行動が単調になってしまわないよう考えて使っていこう。

結構狙い目ってあるもんだ

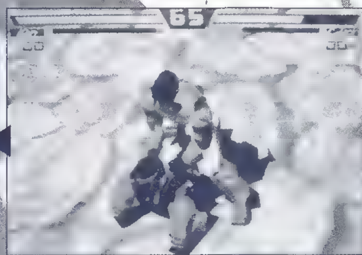
攻防の中だけでなく、自分が攻撃を決めた後など、極めて安全な状況下でゲージを稼ぐ方法がなくなったわけではない。

対空の昇龍拳等で相手をダウンさせた後は、起き攻めをしないのであれば昇龍拳1発と重ねや牽制の波動拳を打つことで必殺技2つ分のゲージを稼ぐことができる。プラスでも、ゲージあっての攻め的な感が強いため、ゲージが不足しているときに無理に起き攻めをしないというのも戦法の一つだ。もちろん逆にジャンプ攻撃を重ねてからの攻めで、攻撃しながらゲージを溜めるのも手段の一つ。状況にあった手段でゲージを溜めればいいだろう。

投げ技を決めた後も、自由に動けるようになるまでは結構硬直があるもの。この後、投げによってお互いが離れてしまうため起き攻めができないというものもある。こんなときも必殺技を素振りしてゲージを溜めるといいだろう。

投げた後の硬直時間が切れるところに必殺技を入力する。





うまく成功すればこれでもゲージが溜まる。リバーサル万歳!

また一部の投げ技は、投げた後の硬直時間の回復するポイントでリバーサル反応を示すことがある。この場合は、リバーサルを失敗してもまったくリスクがないので狙っていこう。

たまに使っとく？ 狙って投げを抜ける

最後のゲージボーナスは投げ抜け。これは、いつ相手が投げを狙ってくるかが不特定なため、基本的に狙って使っていくものではない。相手が歩いて投げにきたときに、反応して抜けるか勝手に抜けてしまったというのが多い状況だろう。だが、これを無理やり狙って使うことができなくもない。

投げ抜けの条件を簡単に説明すると、

相手の投げ入力コマンド成立後5フレーム以内にレバー横方向を含む方向（斜め上でも一応可）＋中、大の任意のボタンを入力する。

コマンドがフレーム以内に正確に入力されていれば、スクリューパイルドライバー等のコマンド投げ以外の投げは抜けることができる。また自分が技の硬直中（昇龍拳の着地の隙など）であった場合は、通常投げでも抜けることができない。

このことを踏まえてどこに投げ抜けを狙っていくか。それは、起き攻めである。

ダウンした相手に密着して、通常技を重ねると見せかける。そして相手の起き上がりにしゃがみガードしながら、1テンポ遅らせるタイミングでしゃがみ中Kなど投げ抜けになる技を入力する。ここで相手が起き上がり投げを狙っていれば投げ抜けボーナスゲットというわけだ。投げを誘うためにしゃがみ小Pを重ねないで打つなど誘えば効果も高くなるかも。



ダウンした相手におもむろに密着。投げを誘っておいて、



その投げを抜けてゲージを稼ぐ。

わざと投げを狙わせてそれを抜けるという、決まったときに周りから見るとなんともまぐれっぽい行動であるがこれでもゲージを稼ぐことができるわけだ。強引な戦法なので多用するわけにはいかないが、密着していると投げを狙いたくなる心理を持っている人は少なくない。たまに混ぜていくといいだろう。使えないとはいわせないぞ。



ハイスピードコース タイムトライアル編

ALPINE RACER 2™

©(株)ナムコ

全旗門をすべてクリアし ゴールをしないと タイムは認められないぞ！

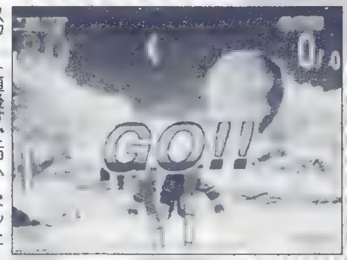
担当、来週はクラウン・プライズ！　するする

ギリギリを攻めろ! ハイスピードコース タイムトライアル

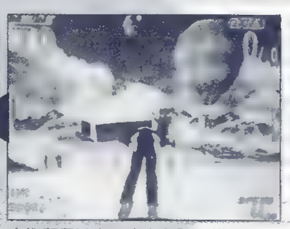
今回は、ハイスピードコースを旗門ありで滑る！
この旗門の存在により、コースのカーブの数よりもはるかに多いカーブを曲がるぞ！



そんな中でタイムアタックをするわけだが、少しでも早く滑り落ちなければならない。そのことを考えてキャラクターを選ぶと…スピードがいかにも出そうなダウンヒルが良さそう！今回はこれで滑ってみることにしてみた！



スタート直後すぐ右へドーンと足場を振ってやるぐらいでOK。
そんなわけで、ダウンヒルでスタート！
スタートでは、とくにこれといったやり方はないが、スタートした直後、少し方向の調整をしてやる。



1旗門目は青。大きな弧を描きつつ左へターンしていく。



2旗門目は赤。弧を描きつつギリギリを攻めていくぞ！



3旗門目の先が見えない！少し強めにエッジングしてより左へ！

1、2、3旗門を左へターンしながらクリアしていく。3旗門目をクリアした直後にジャンプをするぞ！



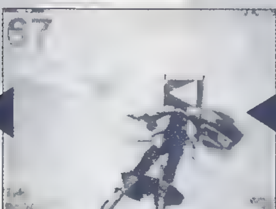
先に見える2本の木の間を真っすぐ滑り落ちていく！
5旗門目で右へ。その先で大ジャンプ！



軽くターンをしつつ右へ。そしてジャンプへ！曲がりすぎるな！



ジャンプをしながら方向を調整。大看板の方向へ落ちていく。



着地したらすぐ6旗門目のインへ。キュッとエッジングしていくぞ！



少し直進したあと、正面に見える7旗門目でもう1度右ターン！

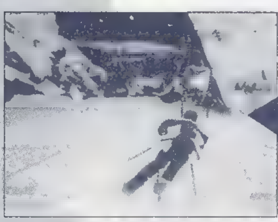
ジャンプのあと、右の壁に気をつけつつ右ターン。2回ターンしたら左へターンだ。
8旗門目の先で少し落ち込む。落とされすぎないように。



赤の8旗門目へ。少しでも距離を短くするため、コンパクトに曲がるぞ。

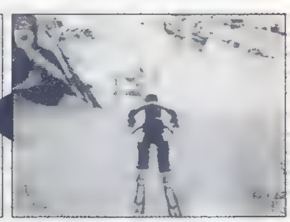


少し落とされたあと、9旗門目へ。少し、強めに左へターンをするぞ！

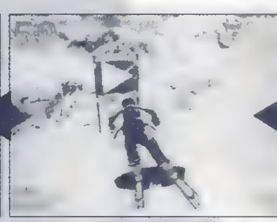


前もって強くターンをしたおかげで楽に上から10旗門目へ入れる！

けっこうテクニカルなS字カーブを抜けると大ジャンプのあるところへ。
11、12旗門と左ターンをするとそのジャンプへ！



11旗門目へ。そこからもうすでに12旗門目が真正面に見えているはず！

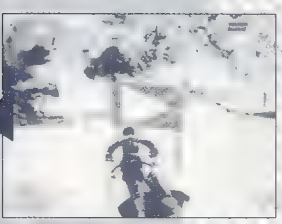


12旗門目を抜けるとジャンプ。あまり左へ飛ばないこと。



右寄りで飛べば次の13旗門目をアウトから入れる。14旗門目も楽に！

ジャンプを右寄りに飛ぶと、13旗門から14旗門への抜けるラインがストレートになる。
これによりターンも緩やかになり、スピードの落ちる量を抑えることができる！
その13、14旗門目を通過するとチェックポイントへ。
少しでもストレートに滑るけど、無理はダメよ！



13旗門目へ！これは攻めすぎたシーンであるが、これでも大丈夫！

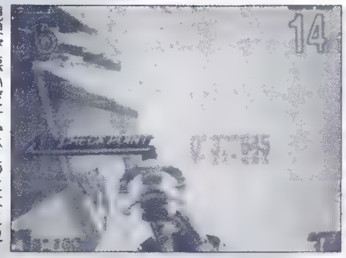
きみの想いはとどいている。だから伝えたい！

相思相愛 一途で激しい愛情攻略！！



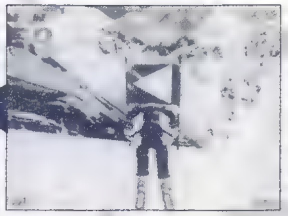
スピードを気にしつつ14旗門目へ。その先は左へ。滝の下を通るぞ！

滝の下を抜けながら左へ。水しぶきで視界が悪い。ぶつからないように！

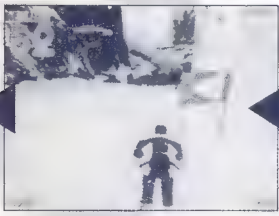


視界が悪いだけで、あとはこれといって問題はない。

右の壁を気にしながら軽く右ターンをすると16旗門目が見える。少し左へ抜けていく。



16旗門目は、その次の旗門の位置を考えて少し左へ向きつつ抜けていく。



17旗門目へ。この先にあの３連ジャンプが待っている！



左方向へジャンプすることで林をよけることができるぞ！

３連ジャンプを少し左に飛び、18旗門へ。

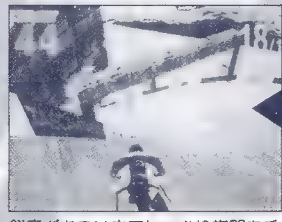
着地した直後から林の外側を滑る感じで右へターンをしていく。



林の外側を滑りつつ右へターンをしていく。大きくターンをするぞ！



大きな弧を描いて18旗門目を通過。落ち込みながら次は左へ。

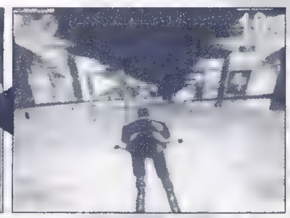


斜度がきつい中でしっかり旗門をチェック。左へターンへ。

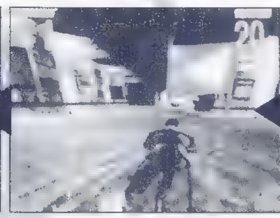
逆S字を描きつつ18、19旗門を通過。左ターンのとき、壁ギリギリまで攻める。

多少壁にめり込んでも大丈夫なので試してみては？

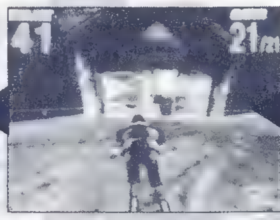
トンネル内では、それほど旗門は振られていないので、コンパクトにエッジングをしつつ一つずつ旗門をしっかりクリアしていくこと。



よく先を確認しながらターンしすぎることがないように滑るぞ！



20、21、22旗門とクリアしていく。エッジングはコンパクトに！



トンネルの出口が近づく。22旗門目を通過したら少し強めに左へターン。



23旗門目は少し左寄りにあるのだ。それを忘れないようにしておく。

トンネルを出たら少し左へ出て23旗門目をクリア。

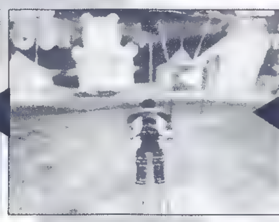
右柱の右側を滑りつつ24、25、26、27旗門をクリア。直線的に滑るところだ！



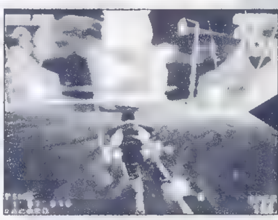
とにかく直線的に滑る。24旗門目はほとんど真ん中で抜ける。



25旗門目から26旗門は真っすぐ抜けるのがよくわかるところ。



25旗門をクリア後。真っ直ぐ滑るだけでOK。少しでも加速だ！



雪のクマの下へ向け、27旗門目で左ターンする。

雪のトンネルの中へ。28旗門目のラインは、斜めになっている右側を通らず、平らなところを滑り、スピードが落ちないようにする。そのまま左へ抜け、29旗門へ進む。

右ターンをしながら29旗門をクリアし、直進状態で30旗門へ。そのまま左寄りを滑る。



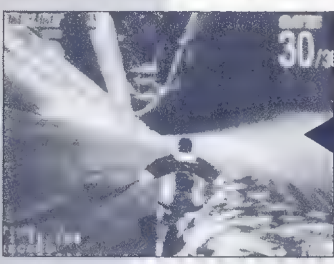
右側が上がっている。近道するには右寄りだが、そこを滑ると減速する。



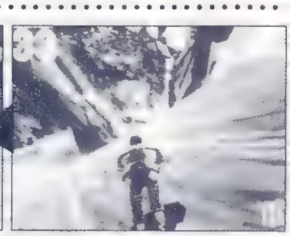
右へターンをしつつ29旗門へ。大きな弧を描きつつ滑るぞ！

左へジャンプをし、少しでも近道をする。そこから谷間を強引に直線的に滑る。マジに強引に滑るぞ！





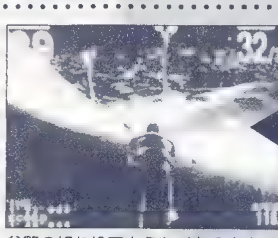
30旗門目を通過したら左へターン！すると大ジャンプへ！



31旗門目は、かなり斜めになったところにある。これに負けるな！



斜面の角度に流されるとこの32旗門目のインが突きにくいので注意。



谷間の終わりでようやく次の左カーブが見える。でも要注意のところだ。

スピード感のある谷間。斜面に合わせて滑るとインがあまくなるので、しっかりラインをキープすること。



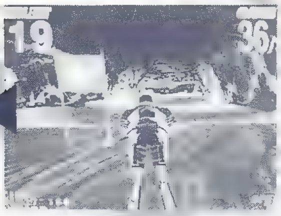
旗門は外側にセットされているので、それを忘れずにインを通りつつ外へふくらんでいくようにすること。





あまり左に寄ると36旗門のインをつけないので注意！

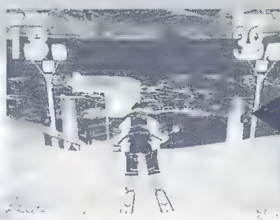
35旗門目を真ん中で滑り抜けるようにし、次の36旗門目をアウトから入れるようにする。そうする理由は、36旗門直後の左カーブのきつさにある。ここはかなり急カーブになっているので、インから入ると曲がりきれないこともある。それを予防することもあるが、少しでも高いスピードで抜けることも考え、外から入るようにし、大きな弧で滑り抜けられるようにする。ぶつからなければOKかな。



きついカーブが曲がりきれれば37旗門目は楽勝！



そのまま真っすぐ滑り、38旗門目へ。少し右へターンする感じで抜ける。



39旗門目の先が落ち込んでいる。そこを落ちれば、ゴールが見える！

コンパクトにエッジングをし、スピードを落とさないようにし、39旗門目を抜ける。すると斜度がきつくなり、下にゴールがみえてくる。

40旗門目を抜けたら少し右ターンをしていく。ほとんど直線的でOK。曲がりすぎると林にはいることもあるので注意しておこう。



斜面が変わるとすぐ先にゴールが見えてくる。あともう少しだ！



ほんの少しだけターンをする。これで1つずつ旗門をクリアしていく。



右へターンしすぎると右に見える林の中へ入るので注意したい。



この最後の43旗門目をしっかりクリアし、ゴールへ！タイムは？

最後の斜面は、ほとんど直進状態で滑り落ちていけばOK。攻めすぎて不通過にならなければ大丈夫だ。

43旗門目を無事通過し、ゴールへ！

ゴールをすると勝手に減速してくれるぞ！

ゴールをすると、1コースを3つに分けたタイムが表示され、その合計タイムがその下に表示される。

ダウンヒルで滑れば問題なく1分50秒は切れるぞ！

これでオヤジなら…重いから、かな〜り速く滑れる（2人分の重さだからね〜）。

でも曲がりきれないところもあったり…。やってみると面白いぞ〜！

全旗門を通過しないとゴールに値しない!!



ゲーメスト創刊200号記念ゲーム大会

第15回ゲーメスト杯 全日本 ストリートファイターIII チャンピオンシップ

多数（1047通）のご応募ありがとうございました！

【開催日】
1997年6月8日(日)

【場所】
竹芝ニューピアホール
ＪＲ浜松町駅北口下車～徒歩7分、新交通「ゆりかもめ」船の博物館駅下車～徒歩2分

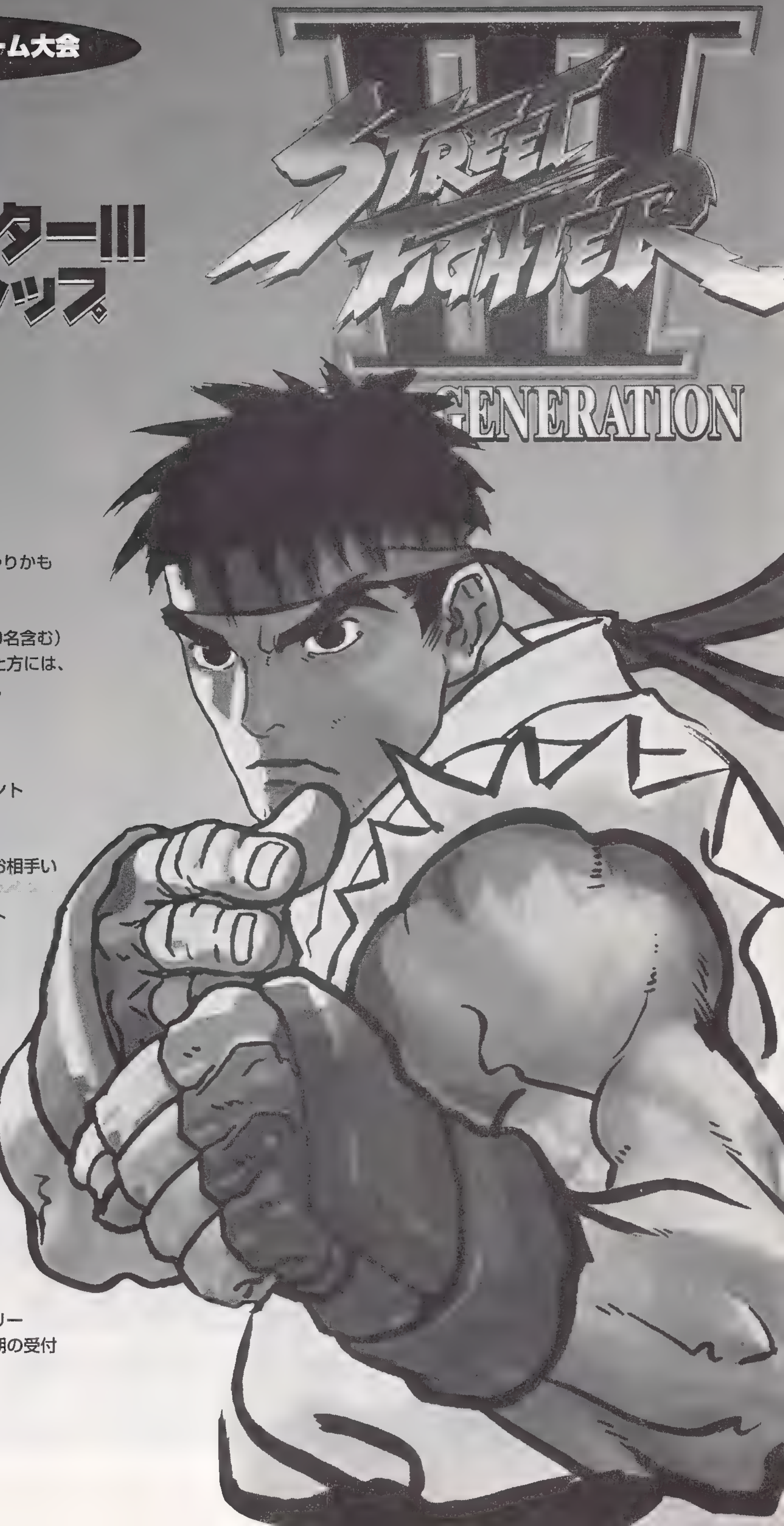
予選参加選手数512名（マルゲ屋代表選手10名含む）
※選手、当日補欠及びギャラリーに当選された方には、5月26日（月）までに案内状を発送済みです。

【催し物内容】
①ウォーミングアップ・フリープレイ
②選手５１２人による全国大会予選トーナメント
③コスプレ・コンテスト
④ゲーメストライターと腕くらべ
　フリープレイ台でゲーメストのライターがお相手いたします。
⑤予選代表者による全国大会本選トーナメント
⑥開発＆ライターとのドリームマッチ
⑦カプコンゲーム新作紹介

【主なルール】
・スーパーアーツセレクト
　試合ごとに各自選んでもらいます。
・試合形式
　２ラウンド制１試合先取（予選１回戦～本選準決勝、３位決定戦まで）
　２ラウンド制２試合先取（決勝戦のみ）

【トクトク情報】
・当日会場にてゲーメストビデオ「ストリートファイターⅢ」（5/30発売）をお買い上げの方に限り、素敵な特典を差し上げます。
・選手に多数の欠員が出た場合、当日ギャラリーの中から選手を受け付けることがあります。朝の受付が終わったら、場内放送に注意して下さい。

主催：（株）新声社ゲーメスト／（株）カプコン
問い合わせ先：ゲーメスト杯実行委員会
（担当：タケモリ　TEL.03-3259-1023）



コンパネレイヴでGO!!

GROOVE ON FIGHT™

ついにゲームシステムが明らかに!

担当：田渕健康

実は豪血寺3だったんですね

この号が発売される頃には既に出回っているであろうグルーヴオンファイト。個性的なキャラクターたちがいろんなアクションで、見ているだけで楽しませてくれる。そしてこのゲームには未知の面白さがありそう。ゲームセンターで遊べば、また違った面白さを発見できるかもしれない。見知らぬ人と行う対戦は、その最たる例だろう。



ど～りで婆さん出てるはずだ。

そんなこんなで今号からスタートするグルーヴ攻略だが、まずはこのゲームの幹を成す、タッグ&ゲームシステムからキッチリ押さえていこーか。

ボタンの秘密

このゲームはレバー＋6ボタン操作ゆえ、従来の弱中強ボタンとその役割を混同しがちであるが、6つのボタンはそれぞれが特殊で独立した役割を担っている。

レバー側の4つのボタンはそれぞれ弱強パンチ、キックに対応している。ここまでは前作（?）までの豪血寺シリーズと同じだ。

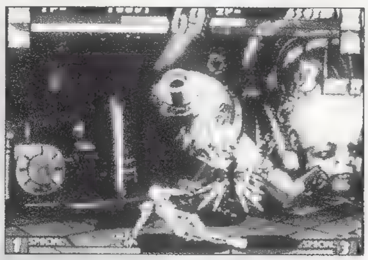
だが、残りの2ボタン─いわゆる、一般的な強パンチの場所にあるのが**「ごっつい攻撃」**ボタン。強キックの場所にあるのが**「回り込み攻撃」**ボタン。それぞれ、こじゃれた特殊な名称と役割を持っている。

「ごっつい攻撃」ボタンを押すと、キャラクターは強力な通常技を繰り出せる。これはヒットすると相手を吹っ飛ばすことができ、吹っ飛ばした相手は追い打ちをかけることが可能だ。

もちろんダメージもそこそこだし、通常技よりはリーチも長い。



ごっついヒット!



すかさず追い打とう!

いいことずくめのごっつい攻撃だが、発動するまでの時間が長い&スカった時の硬化時間も長いという欠点を持っているのが痛いところ。頻用してもすぐに見切られて手痛い反撃をくらうことは必至だ。

だが、それなりのリスクを伴ってはいるが、ごっつい攻撃は跳び込み技としても使えるし、超早読みでは対空にも使える。

通常技や必殺技にさりげなく交ぜるなどして、効果的に使っていこう。

回り込み攻撃は、ボタンを押すとキャラクターが一定距離ダッシュ（転がり）する。相手の背後を取れたり、飛び道具を抜けることもできる便利なボタンだ。



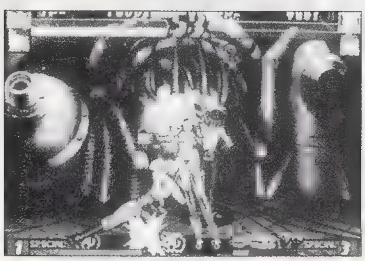
移動起き上がりにも使えるのだ!!

このボタンで、相手の背後回り込みの成功、不成功に関係なく、ダメージの少ない攻撃を自動的に出してくれる。

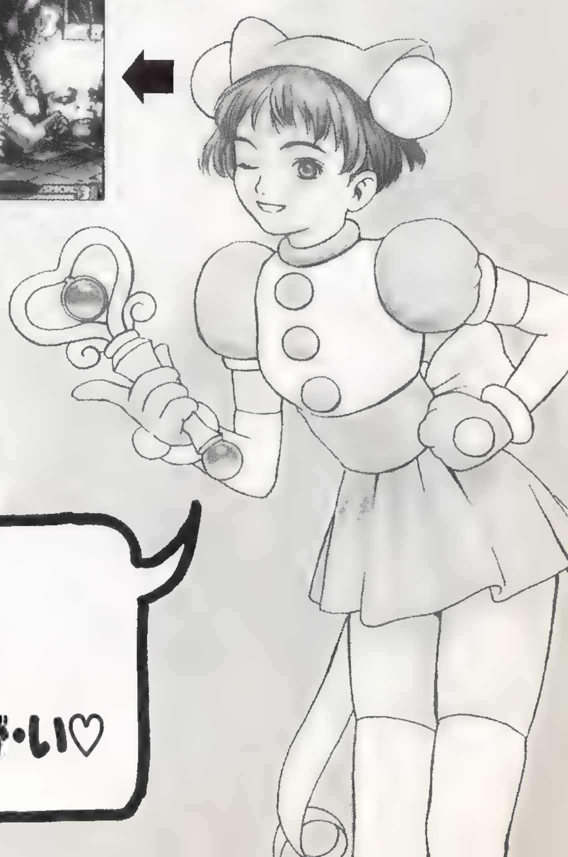
もちろん、スライディングすらもキャンセルできるアトラス格ゲーだから、この自動攻撃をキャンセルして必殺技に繋げることが可能だ。

ガードが堅い相手のテンポを乱したり、相手の大技発動前に素早く背後を取るなど、使い方は多種多様。

グルーヴの対戦ではキーとなるシステムなので、必ずモノにしておこう。



だけど足払いなどでは潰されちゃうのね。



きみの想いはとどいている。だから伝えたい!

相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!

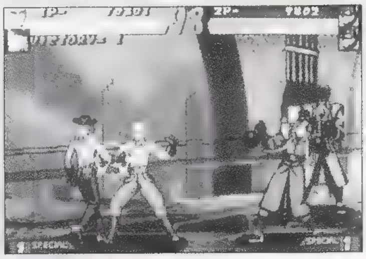
確実タッチでグルーヴナウ

弱パンチと弱キックを同時押しすることにより、主人公プレイヤー(最初に選んだキャラクター)は、画面奥に待機する『味方キャラ』と交代することができる。

交代は味方が健在なときなら、場所・体力に関係なく、いつでも可能だ(投げられている途中や、連続技をくらっている最中などは交代不可)。

特殊な交代操作として「デュアルアタック」(タッチの瞬間にレバー⬇⬇+Ⓟ)もあるが、これについては後述。

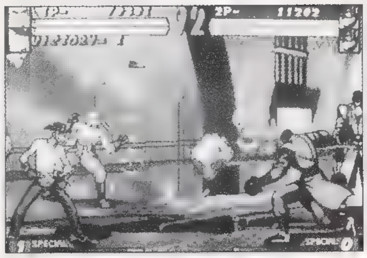
タッチが成功するのは、タッチ操作を行って、画面奥から飛んで来た味方キャラクターがプレイヤーとしっかりとタッチングした場合。



このポーズが出ないと、タッチは認められない。

タッチングするまでには、プレイヤー、味方ともに無防備な時間が発生する。その間に攻撃を受けると、タッチは妨害され、味方は再び画面奥に引っ込んでしまう。

当然、敵の眼前でタッチングしたり、飛び道具などが飛来している間にタッチ操作を行っても、たやすく潰されること請け合いである。



タッチを潰されたうえ、ダメージの受け損でイヤーンな感じ。

安全にタッチするには、敵を投げた後などに相手がダウンしているときや、画面の端と端ぐらいに離れているときなどを見計らうことだ。

プレイヤーの体力が少なくなってきて、焦ってタッチをしようとしても、敵はそうたやすくタッチングを行わせてくれない。ピンチのときこそ、冷静に確実にタッチングできる状態を作り出すことが重要だ。

何がなんでも相棒を生かせ!

タッチして後方に引っ込んだ味方は徐々に体力が回復していくが、**これは時間さえあれば、初期状態まで回復してしまう**という凄いシステムだ。

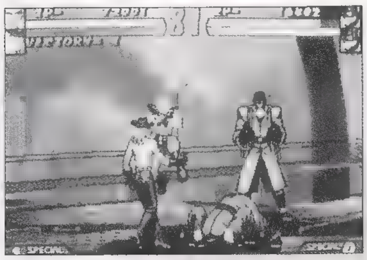
プレイヤーが窮地に追い込まれていても、もう1人が生きていさえすれば、体力をMAXまで回復できるチャンスだってあるのだ。ムフーン。

相棒を倒されたら、後の試合展開が辛くなることは必至。デュアルアタックや援護攻撃を使えなくなるうえに、体力回復ができなくなるとこれは痛い。

グルーヴの鉄則として、まず味方を生かすことを第一に試合を進めよう。体力がピーピーになってきたら、無理に闘いを続行せず、確実にタッチできる状況を作り出そう。



タッチング操作+レバー➡での援護攻撃も忘れることなく。



ダッシュ攻撃や投げでダウンを奪って、確実にタッチしろ。

実際に画面に表示される体力ゲージは2本分しかないが、タイミングよくタッチを繰り返して闘うことにより、ゲージ3本分、4本分の闘いだってできるのだから、これは知っておかないと損。このシステムを有効活用しない手はないっしょ!

鬼の一撃デュアルアタック

タッチ動作と共に発動できるこのデュアルアタックだが、最初のほうは少し出し辛くて少々難儀するかもしれない。

出し方のコツとしては、弱パンチキック同時押し+レバー⬇⬇+Ⓟを、一連のコマンドとして入力するといいだろう。相棒が奥から跳んでくるのを見てからコマンドを入れてもかなり厳しいのだ。

さて、デュアルアタックは、単発技としてはこのゲーム中最も威力のある攻撃だが、そうそう簡単には当たるものではない。発動してもガードされればその時点で終わりだし、ゲージも1本丸々損してしまう。

相手が気絶しているときか、ごっつい攻撃で相手を吹っ飛ばして、落ちてくるところに決める、などが効果的なデュアル法である。

頻繁に、こまめにタッチを繰り返して、それをフェイントにしていきなりデュアルアタックを出すなど、まだまだ使い方には研究の余地がありそうだ。

相棒の死後

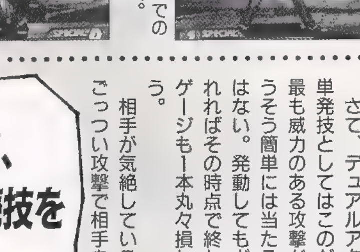
プレイヤー・相棒のどちらかが倒れると「タッチ行為・援護攻撃・デュアルアタック」が使用不可能となる。後には相棒の屍が残るのみ。

仲間が倒れた瞬間、奥からは残された相棒が跳んできて、ストレスゲージを1本分MAXまで充填する。この間は両者共に動けない。

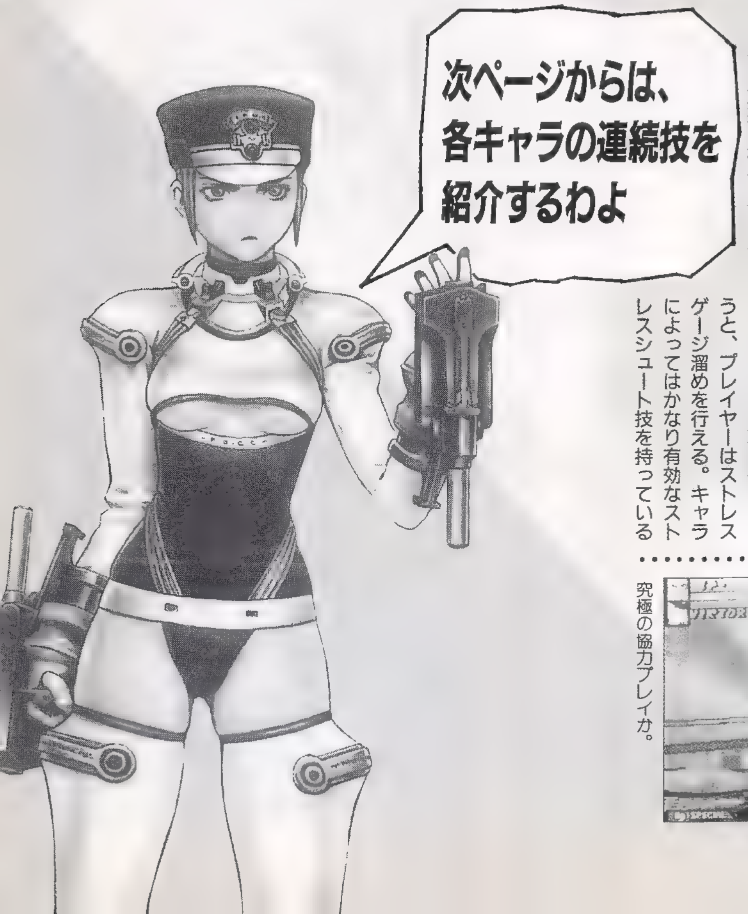
なお、1人の状態で、タッチもしくは援護攻撃操作を行うと、プレイヤーはストレスゲージ溜めを行える。キャラによってはかなり有効なストレスシュート技を持っている者もいて、さらに仲間の死後は攻撃力がアップして闘いやすくなるので、仲間を倒した後の方がやっかいになる場合もなきにしもあらず。

仲間を倒されて1人になった場合は、とにかく相手のタッチングを許さないように心掛けつつ闘おう。

仲間の残骸は投げることにより攻撃に使えるが、無理して投げなくても大丈夫だ。でも、できるならトドメは仲間の屍でさしてやりたいものですな。



究極の協力プレイか。



GROOVE・HITTING コンボレクチュアル

グルーヴ連続技の要、コンボ技について探りを入れてみよう!

担当：た渕健こう

コンボ技とはッ!?

グルーヴオンファイトには各キャラクターに「コンボ技」と呼ばれる、コマンド連続入力型の連続技が存在する。

『コンボ技』はそれぞれ最高連続として3回まで入力することができ、コンボ技の1発目がヒットすれば、続けざまに2発・3発と続けてヒットさせることができるという性質を持っている。

それぞれキャラクターが持つ『コンボ技』は、リーチ、性能、性質がそれぞれ異なっており、どれも個性的で一風変わったシロモノばかり。

コンボ技をつないでいくには、1回目のコマンドを入力した後に、等間隔で同じコマンドを入力していくことが必要。これは目押し感覚で一気に入力していけば失敗しないだろう。

コンボ技の1発目がヒットしたのを見てからでは遅いので、コンボを最後まで決めたいときには、ココンコーンと3回連続してコマンドを入力しておこう。

コンボ技とはコマンドを3回入力して出せる、必殺技の1つと考えてもらっても差し支えないだろう。もっとも、コンボ技は途中で止めることもできるから、虫の息の相手をじわじわと真綿で首をしめるようなプレイも可能だが。



例えば、ポプラのコンボ技の場合、1発目は剣道着で一撃。



続いて、フェンシングで追撃。



コマンドが成功すると、3発目はちゅーかでトドメ。

コンボ決めてぇ

基本的に、コンボ技は通常技をキャンセルしてつないでいくのが実用的な使い方だ。しかし、キャラクターによっては非常に決まりやすい（リーチがある、出が早い）ものがあるので、生で出していくのも有効な活用方法だ。

たいていのキャラクターは跳び込んでからの通常技→キャンセルコンボ技という手軽な連続技が成立するはずなので、まずは通常技からコンボ技につなぐ練習から始めよう。

このコンボ技は、相手が気絶したときや大いなるスキを見せたときに叩き込むのはもちろんだが、中にはタメ系のコンボ技を持つキャラもいるので（お梅&お種、レミ、ゲルトハイマーなど）偶発的なコンボチャンスだけに頼るのではなく、最初からコンボ技につなげるための攻めパターンを構築する必要もあるのだ。

んで、コンボ狙いの攻めパターンの1つとして、ごっつい攻撃で吹っ飛ばしてからコンボ技につなぐというパターンがある。

前のページでも書いた通り、ごっつい攻撃がヒットして吹っ飛んだ相手には、空中での当たり判定が残ってる。そこにコンボ技を叩き込んでみようというのが今回の趣向だ。

最もスタンダードなのがジャンプごっつい攻撃からのコンボ技。最初から決め撃ちでコマンドを入力するつもりで攻撃すれば、わりと簡単に吹っ飛んだ相手を拾うことができる。



ごっついで浮かせて…、



コンボ発動！ごっついのキャンセルを早めに行うのがコツだ！

タメ系のキャラも、タメを作りつつ攻撃しておけば、ヒットした直後にコンボにつなげるからチョー安心みたいな。

また、地上でのごっつい攻撃ヒット後にもコンボ技につなぐことが可能だが、生でのごっついを当てるのはかなり難しいだろう。

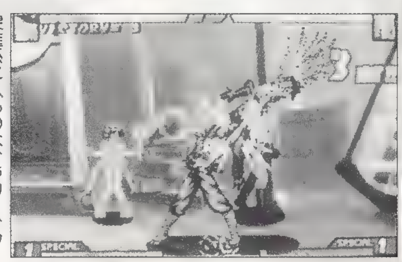
しゃがみごっつい攻撃の後の硬直が少ない、または、しゃがみごっつい攻撃のアクションが小さいキャラは、コンボを決めるチャンスに多く恵まれるので（レミ、ポプラなど）、常にコンボを狙っていこう。

コンボ技の性質

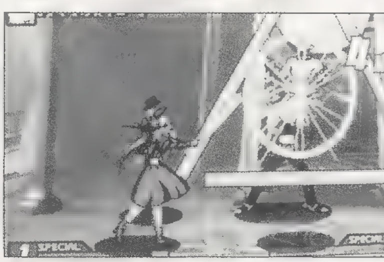
コンボ技は、たいていのキャラが突進系なのだが、中には飛び道具系、投げ系など、特殊な性質の技を持っている者もいる。

ともあれ、自分の使うキャラのコンボがどういう性質を持っているかを知っておくのが、コンボを成功させるための重要な前仕込みといえるだろう。

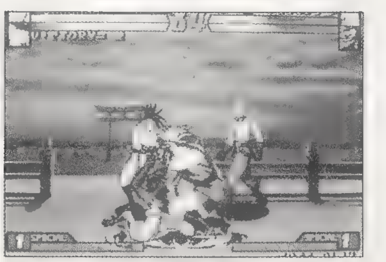
特にリーチの把握、入力のタイミングなどは、何度も練習して、体に覚え込ませよう。



突進系に入るのは、ラリー、クリス、ソーリス、お梅&お種、MAD、火澄、ポプラ。



飛び道具系はファルコ、レミ。レミはどっちかっつーと突進系だが、リーチが長い。



投げ系は節六、ゲルトハイマー。節六はリーチが短いが、投げスタートなので強力だ。

各キャラコンボ技表一覧

※表中の(ご)はごっつい攻撃、(回)は回り込み攻撃を表します。

コンボ名(キャラ名)	コンボⅠ	コンボⅡ	コンボⅢ
インパクトコネクション(ラリー=ライト)	ファーストインパクト ↓↙←弱Ⓟ	ネクストインパクト ↓↙←強Ⓟ	ラストインパクト ↓↙←(ご)
オーバードライブキック(クリスウェイン)	ファーストローキック ↓↘→弱Ⓟ	セカンドローニードル ↓↘→強Ⓟ	オーバードライブフィニッシュ ↓↘→(ご)
ポプラスペシャル(花小路ポプラ)	ポン! ↓↙←弱Ⓟ	ピン! ↓↙←強Ⓟ	ペー! ↓↙←(ご)
トライアングル(乙霧レミ)	ユニ ←ため→弱Ⓚ	バイ ←→強Ⓚ	トライ ←→(回)
アブソシュートビート(ソーリスR8000)	ビーストスティング ↓↘→弱Ⓚ	ビーストスタッブ ↓↘→強Ⓚ	ビートハンマー ↓↘→(回)
マックスコンボオリジナル(マックスアックスダックス)	マックス ↓↙←弱Ⓟ	アックス ↓↙←強Ⓟ	ダックス ↓↙←(ご)
天地人(天神橋筋六)	人神(ジンシン) ↓↘→↙弱Ⓟ	地神(チシン) ↓↘→↙強Ⓟ	天神(テンジン) ↓↘→↙(ご)
連撃炭塵の術(雪上火澄)	打開肘(ダカイチュウ) ↓↙←弱Ⓟ	炭塵掌(タンジンショウ) ↓↙←強Ⓟ	爆破(バクハ) ↓↙←(ご)
連舞脚(豪血寺お梅&お種)	青舞脚(セイブキャク) ←ため→弱Ⓚ	黄舞脚(キブキャク) ←→強Ⓚ	紫舞脚(シブキャク) ←→(回)
スターキャラクターズ(ファルコ)	ホワイトドラゴン ↓↙←弱Ⓟ	グリーンドラゴン ↓↙←強Ⓟ	レッドドラゴン ↓↙←(ご)
ゲインコントロール(ルドルフゲルトハイマー)	アソールド ←ため→弱Ⓟ	インベイション ←→強Ⓚ	ドミニオン ←→(回)

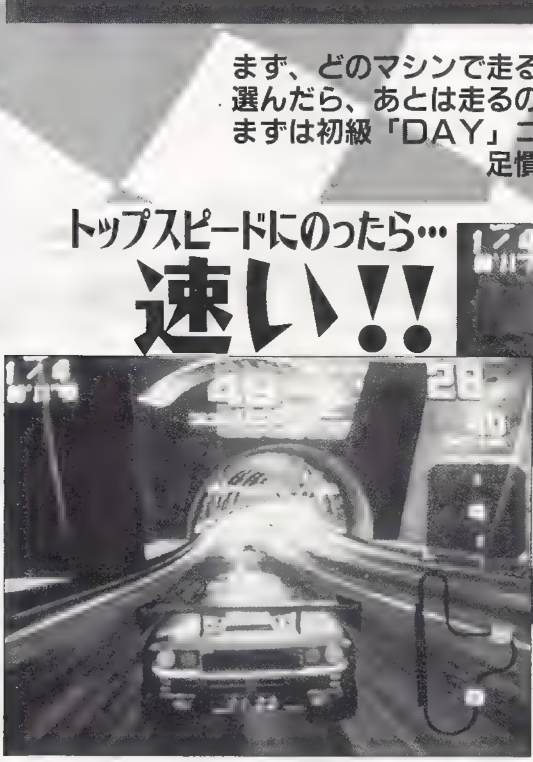
速く走るために…
レースモードにトライしてみよう!!

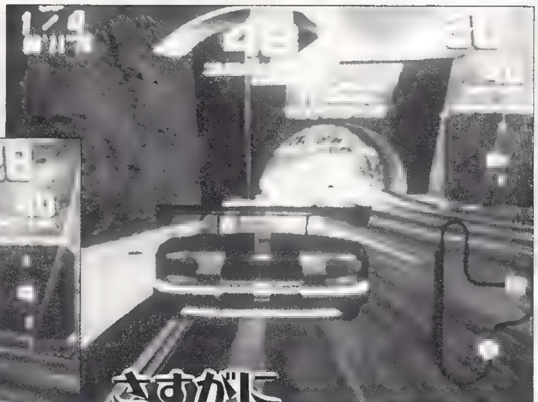
SCUD RACE

まず、どのマシンで走るか！
選んだら、あとは走るのみ！
まずは初級「DAY」コースで
足慣らし！

担当：ずるずる

トップスピードにのったら…
速い!!





さすがに
つらいか!

やっぱり マクラーレンF-1 GTR が速い！ けど大変かも…

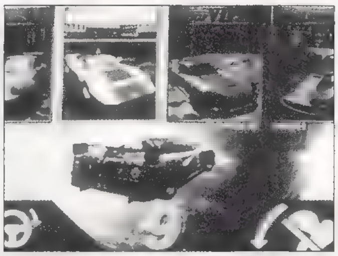
さて、これからの「スカッドレース」の攻略は、いかに速く走るか、をテーマに展開していきたい。
その第一歩として、まずマシン選びから入りたい。
すでにプレイをされた方ならご存じだと思うが、4タイプあるマシン、性能は個々に違う。もっと細かく見ていくとスピードまで違うのだ！
そこに注目！速く走るのなら速いマシンに乗らねば！となると…マクラーレンF-1GTRしかない！

初級「DAY」コースで1位を狙おう!!

というわけで走ることになるのだが、「速いマシン」はマクラーレンF-1GTRとわかったと思うけど、フェラーリF-40も捨てがたい。これで慣れるという手もあることを頭に入れておいてもいいかな。

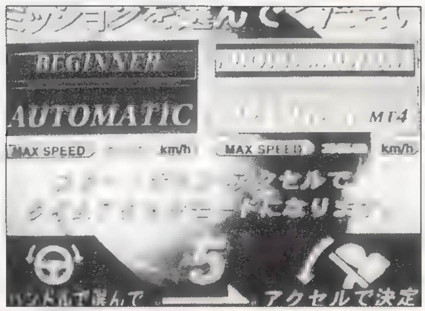


最終的にはこれ！だってドリフトさせるとすっげえ速いもん！

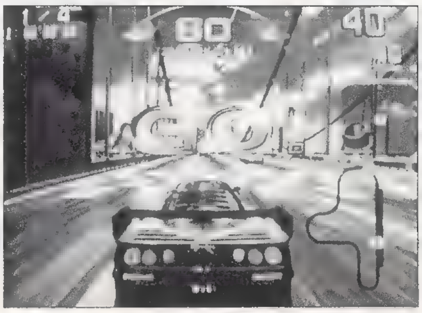


標準的なマシンのフェラーリF-40。でも速いよこれ！

まず基本的なテクニック、とくにドリフト走行なのだが、それをフェラーリF-40で慣れる。そこからステップアップをしてマクラーレンF-1GTRにしていこう。



これから攻略していく中身である。今まではタイムアタックモードの中で走りを磨いてきたが、これからはレースモードで走りを磨いていきたい。1位になるというのが目標になるぞ！

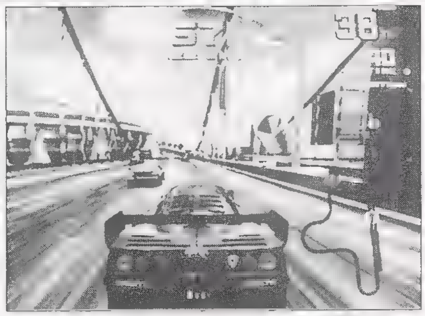


初級「DAY」コースを走るわけだが、ライバルは39台。39台をぶち抜いて1位を目指す！はっきりいって簡単ではない！ミスなし、ドリフト走行使用が必要最低条件となる！耐えられるかな？

きみの想いはとどいている。だから伝えたい!

相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!

ライバルが存在するレースモードで速く走るコツの一つは、ぶつからないということ。それを実行するべく、まずラインを外側へ移すぞ!



逃げるのではなく、安定と速さを目的に外側へ移る!

イン側から強引にぶち抜いていくのもいいが、マシンが不安定になるため、ミスが出やすい。1つ目のカーブは、前半外側、後半内側を走る!



ライバルの少し外側で走り、後半、その間を抜け、インへ!

1台1台の間はそれほどないが、外側を走っているため、安定して走っている。この状態からインへ切り込んでいくのは問題なし!目標はジャンプ直前のインキープ!

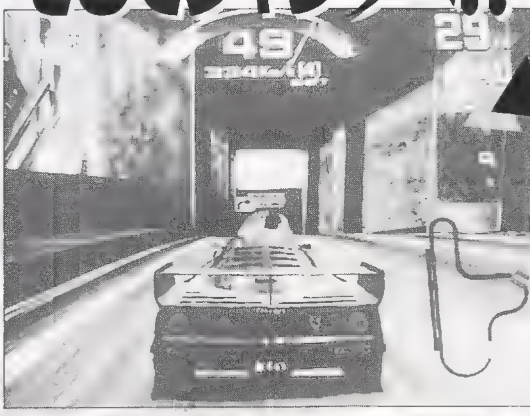
無理なくインへ!! そしてジャンプへ!!



強引にインをキープして走ってくると、後半でそのツケがまわってきて、ジャンプ前に大変な苦労をする!その写真が左。相当あわてている!



インで強引に走ると、あまりスピードが出ない。不安定だし…。



ジャンプ前に安定させれば文句なし!

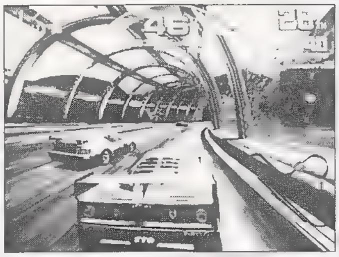
ハンドルを急に切り込まないように気をつけて外側（ミドルラインを走るが）から内側へ入る。

緩やかな弧を描きつつインに入り、インをキープしながらジャンプへ。

ジャンプをする際の注意だが、しっかりマシンが直進状態になっていないとバランスを崩してスピンもしくはクラッシュにつながる!しっかりハンドルを握り、安定させられるようにしよう。

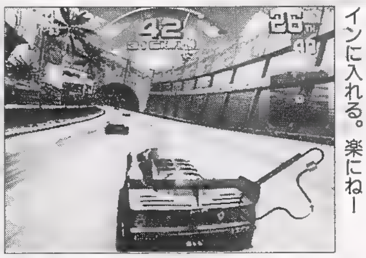
ジャンプへ進むとき、ミドルへラインを移していく。この理由は、その前を走っているマシンにぶつからないため。

前のマシンが走ったラインをクロスオーバーしながら(ジャンプしながら)斜め右方向へ飛び、着地へ。



ジャンプ後の右カーブは、ドリフトさせると抜けがつらいぞ!

ジャンプを斜めに飛ぶと、このようにすぐ右のカーブのインに入れる。楽にね!



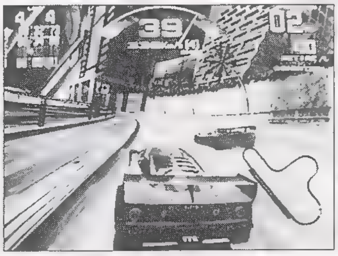
緩めに切り込むとドリフトしない。でもスピードは…低い。



強引に切り込む!外へ出ていきそうになるが、大丈夫!

すぐ左カーブへ入るが、ここ、グリップさせて走るのとドリフトさせて走るのとでかなりスピードが違ってくる!

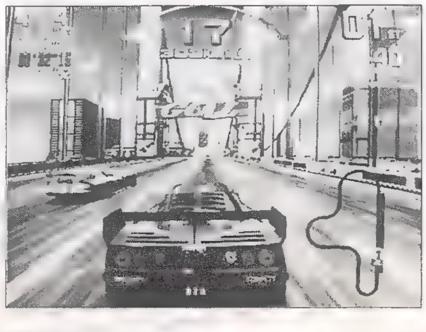
その差は30km/hあまり!これは大きくタイムに影響するので、絶対にドリフトをさせて曲がること!



ドリフト走行の効果で1位に追いつける!安全で速いのが一番。

その次の右カーブ、そして最後の左カーブももちろんドリフト走行がいい。

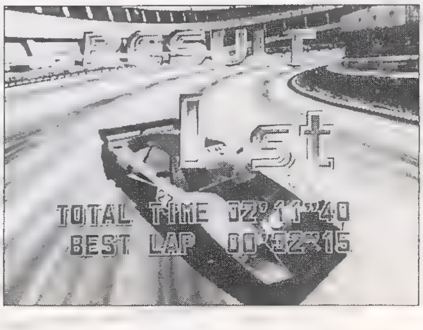
後半の2つは、ドリフトさせる前に少し減速が必要。と同時に3速へシフトダウンをする。なかなか忙しい!



しっかり走れれば、4周目の後半で周回遅れを使えるぞ!

ドリフトさせるメリットを書くと、マシンの向きがカーブの内側に向けておくことで外へ飛び出していこうとする力を内側へ入ろうとする力で抑えることができる。これによりグリップ走行よりも高いスピードで走り抜けられるようになるのだ。

ただその向きの調整、タイミングの合わせが難しい。



1位でゴール!グリップ走行では…ドリフト走行、命!

ライバルをよけ、そしてドリフト走行…これを安定させなきゃならないんだから大変。でも気合を入れて走るよ!より速く走るためにね!

おさる出現



いよいよエンディングだ！

担当：京城　©VIDEO SYSTEM 1996

ついにきたぜ！最終面

今回は最終面の3つのステージを攻略して、全面制覇といこう。

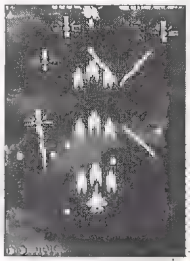
6面をクリアした時点での点数が低ければ「大気圏外」に、高ければ「異空間」に突入することになる。そして「おさる」の待つ「火星」に突入するには、6面をクリアした時点でノーミスであることが条件になる。

高得点を出すには「おさる」は欠かすことはできない。

なぜかというと、おさる本体の点数が40万点という高得点のうえ、おさるから出現する子ざるを倒すと、一匹につき1個フルパワーアップアイテムを出すからだ。ノーミスで最終面にたどりつき、おさると戦えるようがんばってほしい。

7面（低スコア）大気圏外

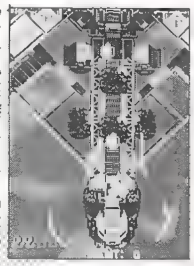
スタート時から、耐久力のある小型の衛星が次々に出現する。


ソニックウイングス1作目の最終面。

ショットパワーが最強のときは問題ないが、6面ボス等で死んでいて、ショットが弱いときは思わぬ苦戦を強いられることになるはずだ。そういう場合はボムを使って切り抜けてしまおう。

次に現れる地上の砲台は意外にやわらかいので、弾を撃たれる前に速攻で破壊してしまうのがいい。またこの砲台は、壊すとパワーアップアイテムを出すが、位置の関係でアイテムは上下にしか移動しない。

下にきたときに確実に回収するようにしよう。


アイテムを逃がしてしまわないよう注意！

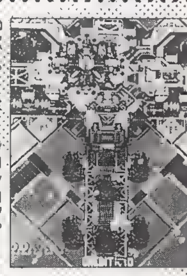
戦闘衛星ステーションコア

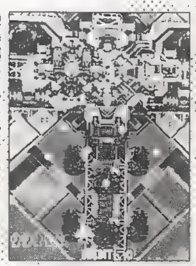
この中ボスの攻撃は、赤色の大きい弾を扇状に撃つのと、通常弾を扇状に撃ってくるのとの2種類だが、どちらの攻撃も自機の位置には関係なく弾を撃ってくるのに注意しよう。

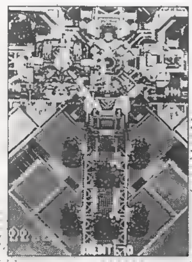
もちろん、弾を見てからよけても十分よけられる弾のスピードと量なのだが、戦いが長びくと危険なので、なるべくボスの正面で撃ち込みつつ弾をよけるようにしよう。

次に中ボスが変型すると、左右の砲台から通常弾を連射してくる。このときは中ボスの上に重なってしまい、中ボスの動きにあわせるようにして左右に移動しながら撃ち込もう。

ある程度経つとまた最初の形態に戻ってしまうが、その前に破壊してしまうのが理想だ。


中ボス、ステーションコア。


弾の間をよく見よう。


本体に当たり判定はない。

7面（低スコア）ボス 謎の飛行物体 グラブラ

中ボスを倒して少しすると、いよいよボスの登場だ。

このボスは移動速度が速く、画面外にすぐ飛び去ってしまう、長期戦になるのを覚悟しておこう。もちろんボムに余裕があれば使ってしまおう。

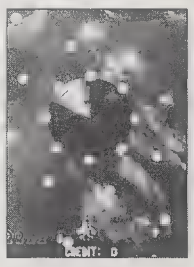
まずボス本体から広がるように飛んでくる弾は、ボスの正面で上下の移動だけでよけるようにしよう。へたに横によけてしまうと、危険なだけでなくボスにダメージを与えることができないからだ。

次に、画面外に飛び去ってから画面を横切って、もう一度画面外に逃げていくときの弾だが、弾を撃たれた瞬間に弾の間にもぐり込むのは至難の業なので、写真を参考にして前もって安全な場所にいるようにしよう。

ちなみにこのボスは長い間粘っているととんでもない攻撃をしかけてくるので、一度は見てみるのをおすすめする。


ボムを使ったら接近して、なるべくダメージを与えよう。


グラブラ。『ソニックウイングス3』のラスボスだ。


この弾がライバル。

7面（高スコア）
異空間

次に少し大きめの目玉の周りを、小さい目玉が高速回転しながら出現する。

小さい目玉は無視して大きい目玉に撃ち込もう。大きい目玉を破壊すれば小さい目玉は消えてしまうので問題ない。

大きい目玉の撃ってくる黄色い弾のよけ方だが、敵の正面から少し横にずれた場所が、弾のすき間が広くてよけやすくなっている。

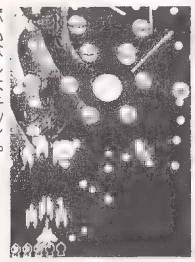
この攻撃は毎回同じなので、コツをつかんでしまえば、スンナリよけられるようになるはずだ。


この辺でよけるといい。

異空間後半

中ボスを倒すとパワーアップした目玉が次々に出現してくる。基本的に前半と同じように対応すれば問題はないが、目玉が2匹同時に現れる場所はさすがにつらいので、少し粘ってボムを使おう。どちらか片方を壊してしまえば非常に楽になる。

ボムを使っていいから、ここは何とか踏んばって、次のボス戦に備えよう！


ボムなしはキツイ。

異空間前半

スタートすると目玉のような敵（銀玉砲台）が次々と出現する。

この目玉には3種類あり、この面は他の敵は出現しない。

まず左右から次々に現れる目玉は、真下に撃ってくる弾に気をつけて画面の一番下で戦うようにしよう。

ここで怖いのは追いつめられてしまうことだけだ。サクサク破壊してしまおう。


テンポよく破壊しよう。

中ボス・謎の生物クラブビー

中ボスは常に遅い弾で自機を狙ってくる。画面の上が敵弾でいっぱいになり、動ける場所が制限されてしまうので注意しよう。

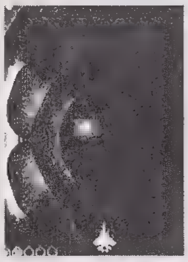
特に中ボスの小型版が4匹特攻してくるときは、弾幕をかいくぐって画面を大きく動いてよける。この小型の虫は自機の位置に正確に狙ってくるのできちんと誘導するといい。

この場面では常に逃げ腰で戦うようにするのがお薦めだ。無理に撃ち込みにいくと、あまりいい結果は得られないことが多い。


中ボス・クラブビー。

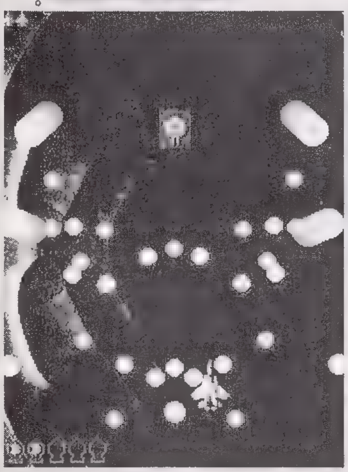

突っ込んでくる虫に注意。

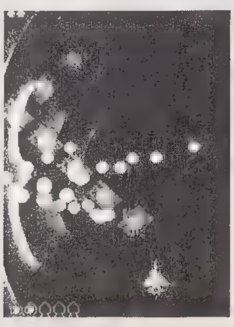
異空間隠しボス
謎の戦車
クーゲルブリッツ


隠しボス・クーゲルブリッツ。『ソニックウイングス3』の2周目1面ボス。

他のボスに比べてソニックウイングスシリーズの中でも少しマイナーなこのボス。『ソニックウイングス3』の2周目1面ボスが再登場している。その強さもそのままだ。

画面中を高速で走り回り、弾を撃っては画面外に走り去っていく。最低でもボム1発はほしい。ボムを使ったらボス本体に重なって撃ち込もう。

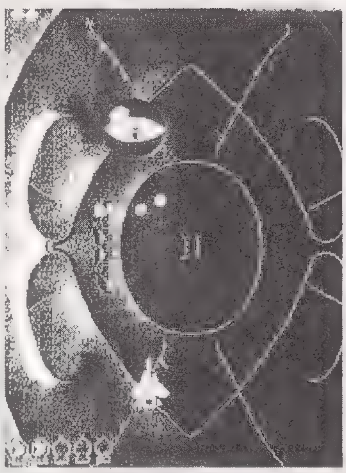

よけらんね〜。

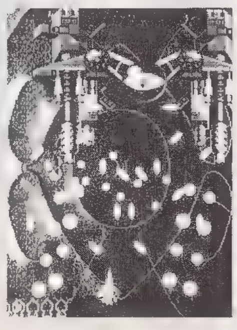

とにかく動きが素早い。

異空間ボス
謎の大怪球
ラー

一定時間ごとに本体横から砲台が生えてくる。弾の量がだんだん多くなってくるが、ボスの正面を維持すれば思ったより危険は少ない。

しかし3段目の攻撃はさすがにきついのでボムを使おう。普通にダメージを与えていれば、2ターン目の攻撃の前にボスを倒せるはずだ。

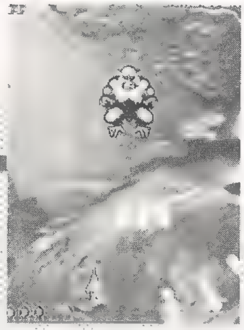

大怪球ラー。『ソニックウイングス2』のラスボス。


弾の量は多いが実は簡単。

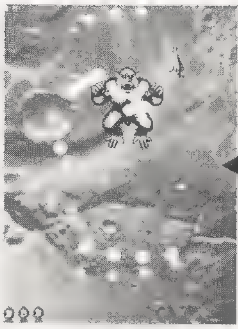
スペシャルステージ 火星

猛烈さる爆弾 おさる 行動パターン

3WAYを4連射 ◀ **全方位弾** ◀ **3WAYと4WAYを乱射**


動いていれば大丈夫。

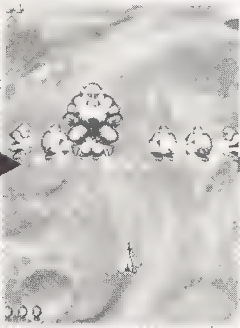

画面右下に自機を押しつけると安地。

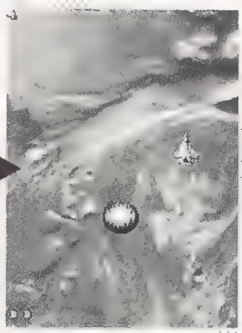

画面を回ってよける。隕石に激突しないように注意。

全方位弾 ▶ **子ざると体当たり攻撃の繰り返し**

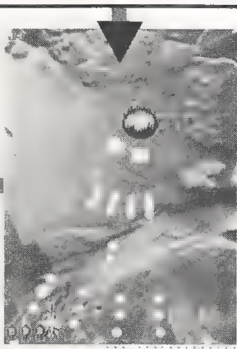
パターン 子ざる×2→体当たり→子ざる→体当たり×2→子ざる×3→体当たり→子ざる→体当たり×2→子ざる×5→体当たり→子ざる×2→体当たり→子ざる→体当たり

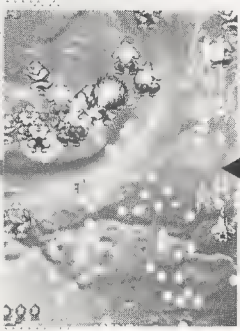

画面左下の少しだけ上に上がった場所が安地。


子ざる発生。堅いので撃ち負けないように。


体当たりは戻っていくときにも注意しよう。

回転してバラマキ弾 ◀ **発狂子ざる攻撃** ◀ **平泳ぎしながら逃げていく**


正面で待って危ない弾がきたら小刻みに横に動く。実質弾よけは2回だけ。


子ざる発狂。ボムを使おう。


平泳ぎをしながら逃げていく。とどめをさそう。

まずは弾[illegible]攻撃

おさるは最初に3WAY弾を4連射してくる。この3WAY弾は間隔が短く、弾の速度も速いので、自機をあらかじめ画面の一番下の左右どちらかによせておいて、最初の弾がきたらレバーを横にいれっぱなしにしてよけよう。

次におさるは停止して全方位弾を撃ってくる。この弾は自機の位置に関係なく撃ってくるので毎回弾道は同じだ。画面の右下に自機を押し付けた位置にいれば、弾は当たらない。

全方位弾をよけ終わると今度は3WAY弾と4WAY弾を撃ってくる。この弾はおさるを中心にして画面を回るようにしてよける。このときに注意しなければいけないことが2つあり、1つはおさるに近づきすぎないこと、2つ目は画面上を移動しているときに画面外から飛んでくる隕石に激突されることだ。この2つのことを頭にたたき込んでおいてほしい。

次にもう一度全方位弾がくる。今度は画面の一番左下から少し上に上がった場所が安地だ。正確な位置は写真を参考にしてほしい。

そして体当たり攻撃だ

このあとはしばらく子ざるの攻撃とおさる本体の体当たりの繰り返しが続く。

耐久力のある子ざるは端から順番に破壊していくといい。子ざるはフルパワーアップアイテムを出すので、熟成させて稼ごう。子ざるは1回に6匹出現するので、1ターンにつき6万点の点稼ぎになる。ボムと残機をうまく使って稼ごう。

おさる本体の体当たりは、前もってわかっていれば動いてよけるだけだ。しかし不意をつかれるとあっけなく殺されてしまうので暗記しておこう。

これが[illegible]攻撃だ

子ざると体当たりの繰り返しが終わると、おさるは丸まって弾をばらまいてくる。この弾は徐々に横に動いてよけると非常によけやすい。

バラマキ弾が終わると、子ざるがボス本体から大量に出現する。ボムを使って子ざるを全部破壊しよう。

発狂子ざるモードが終わると、もう点数は稼げないのでとどめをさしてしまおう。

ちなみにおさるは平泳ぎをしながら逃げていく。

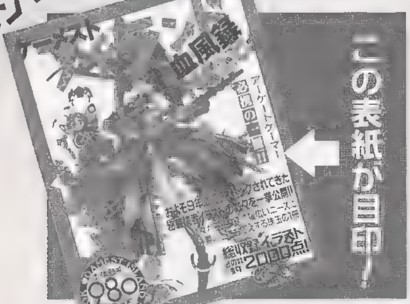
以上で全面攻略終了。エンディングはキミの手で!

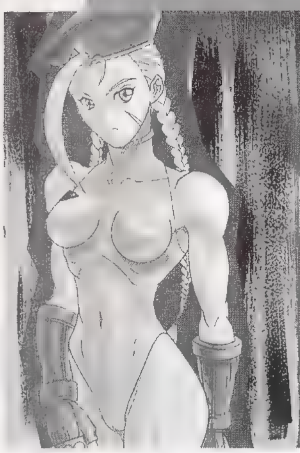
「ソニックウイングスホームページ」にアクセスしよう!
アドレスは「http://www.dreamsquare.co.jp/sw2/sonict0.html」です。

これはアイランドを愛するすべての人々の

勇者としての証だ!!

ついに登場したゲーメストアイランド
サブタイトルにあるように、みなさんが贈ってくれた
大量の投稿イラスト作品を山のように掲載!!
また、歴代アイランド担当のメッセージや爆笑・内輪暴露マンガなど、
感動ものの特別企画も満載しているぞ。
さあ君も本屋さんへ急げ!!
アイランド血風録、プログラムドライブ!!





◀（長崎県　Xさん）



▲（大阪府　NATOさん）

'97 GAMEST MOOK

ゲーメスト アイランド 血風録

イラストコ ボ

好評発売中!! 本体価格980円

ワールドシリーズ第1戦!!
目標1位で100ポイントゲット!!

SEGA SKI SUPER G

シリーズ戦をすべて１位でゴールして、300ポイントを目指す！
まずは「Night Valley」からいくぜ!!

担当：テクニカル・プライズ取得！
ずるずる

WORLD SERIES ROUND1 Night Valley
34旗門全通過!!

今回より本格的にワールドシリーズに入る。

3戦あるシリーズだが、そこでオール1位を取り、満点の300点を目指すぞ！

その第1戦に選んだのは、夜のゲレンデを滑降する「Night Valley」である。

決してやさしいコースではないので気合を入れていきたい。何せ300点を目指すのだからね！



それではスタートしよう。スタートに関しては何もいうことはない。オートでスタートのゲートを出てくれるからね！

気を使うのは、そのスタートの直後、加速するためにとるポーズに入るまでだ。

その状態になる前に、ちょっとだけラインを右へ向けてやる。これでしばらく進む。



スタートしてしばらくは直進でOK。やや右へズレる。

輪状のアーチを通過するとき、先が見えなくて不安になるが、そのまま真っすぐ直進していてOK。狭くもなるので不安になるけど、大丈夫！

そこを過ぎると少し落ちる。しばらく進むとようやく左へのマークが出る。

そのマーク通りに左に曲がる。旗門に注意し、攻めていくが、ここ、小ジャンプすることもあるので、少し外側から入り、ふくらむのを抑える。



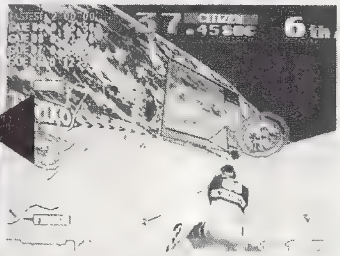
左への矢印で左へ。攻めすぎると新雪に入る。要注意！

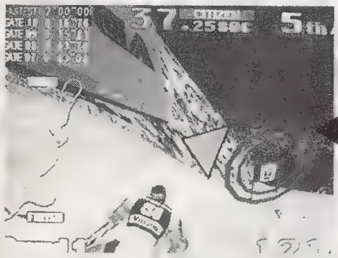


気が早い人は、攻めすぎてインの新雪部分に入ることもあるので注意してほしい。

左へ曲がると次はすぐ右へ。この右カーブ、先が落ち込んでいるため旗門が見えない。

9旗門目で攻めすぎると、10旗門目でインに入りすぎるミスを犯すので、入り口は少し緩めにターンをすること。



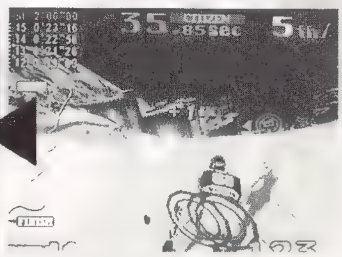


右へ。右側が盛り上がっているため旗門が見えない！

建物が見えてきたら右へ。城壁の横を抜けつつ左へターンしていく。

少しでも滑らかにターン弧を描き、スピードが落ちすぎないようにしたい。

そして次のポイントへ。

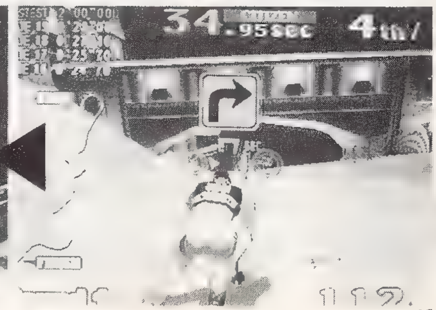


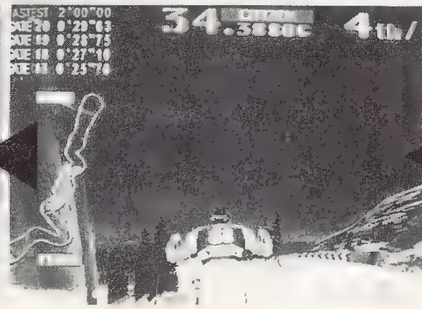




緩やかに右へ。曲がりすぎると不通過になるので注意！

右へ曲がるが、ここはアウト寄りから入り、その先のジャンプでふくらまないようにさせる。これにより、次の左カーブを入りやすくする。



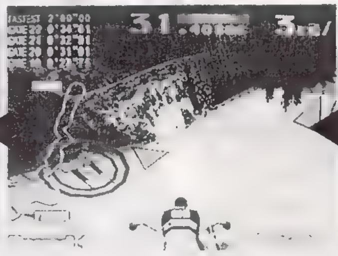




右へ。この先でジャンプする。ふくらまないようにさせる。

アウトから入っていかないとふくらんで林の中へ突っ込むことになる！要注意！

きみの想いはとどいている。だから伝えたい!
相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!


コースからはみ出ることなくこれたら中盤のきついところへ。コースもそうだが、きちんと旗門の位置も忘れずに覚えておきたいところだ!

20旗門目を抜けると左下へ落ちていく。21旗門目で左へ、22旗門で右へ、23旗門で左へターンするのだが、22旗門目ではあまりきつくターンはしないこと。その理由は、少しでも滑る距離を減らすため。

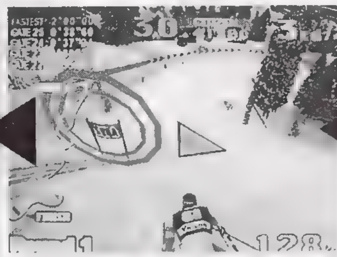
直線的に滑るということ。24旗門は、少しきつめに右へターンをする。これにより圧雪地上をキープして滑れる。

弱いとすぐ新雪に入る!

そのおかげで25旗門を楽に上から入ることができる。これをすぎれば中盤の難所を通過したことになる。

26旗門目からはしばらく大きな右カーブとなる。インを突きすぎないように気をつけながら右へターンしていこう。

そして大ジャンプへ!


ここは暗記するところ。少しでも短い距離を落ちていくこと。

少し平らなところを滑ると30旗門目が見えてくる。その先が見えないのがわかると思うが、この先は大ジャンプになるので忘れないこと。

注意することは、あまり左へ向いてジャンプしないこと。



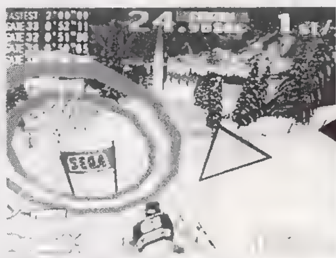

大ジャンプへ。左へターンするが、少しでOK!

左へ攻めすぎてジャンプをすると着地点が新雪になるのだ!これは大きなタイムロスになるので、絶対にないようにしてほしい。

ジャンプをしている途中で少し左へ、という気持ちで十分間に合うだろう。

着地を無事に成功させたら次の31旗門目へ。

この先もまたジャンプをする。するだけならいいのだがここは、すぐ次の旗門があるところなので、その飛び出す方向が悪いと不通過になるから、かなり気を使ってラインを合わせないとまずい!





先が見えない。かなり右斜めへ飛び出していかないとダメ!

その合わせは、31旗門目の入り方で調整をする。

かなり右斜め方向に抜けていくイメージで入るのがコツ。

さすがにここは慣れが必要。

何回か試すことで、自分でその安全を身に付けてほしい。

ジャンプしてから「あっ!」ではとても間に合わないので、最初はかなりきつい角度で入っていくといいだろう。

方向が合えば後は楽だ!

着地をしたら32、33旗門を左ターンをしながら抜けていけばいい。

着地後すぐなのであせりがちだが、落ちついていきたい。



残すところ1旗門!少しでもタイムを縮めるぞ!

33旗門を通過したら残るは最後の34旗門目のみ!ここは右ターンをするところ!

スピードが落ちないように気をつけながら大きく直線的に抜けていきたい。



よーしフィニッシュへ!1位でゴールだ!

抜けたらあとはストレートのみだ!これで第1戦をクリアー!1位でゴールできたかな。

このコースで怖いところは、攻めすぎたときの新雪への進入と、ジャンプへの入り方。

これをしっかり調節できればミスはほとんどないはず。

ミスさえしなければここはそれほど難しくはない。

これで100点。次は…。



2戦目も100ポイント獲得!残るはあと1戦!いくよ〜ん!



GAME VOICE
〜ゲーム声優コレクション〜
新声社初の声優ムック ついに発売！
ゲームに出演している女性声優達を集めた、
ゲームファン・声優ファン待望の1冊だよ。
私の声、
聞いた事あるかな？
表紙＋付録B2ポスターは
横山智佐が真宮寺さくらの
衣装で登場！
巻頭2大特集
●『サクラ大戦』帝国華撃団
花組6人が華麗に大集合
●『春麗』宮村優子スーパー
グラビア＆インタビュー
気になる点1
どんなゲームが載っているの？
ストリートファイターⅢ、鉄拳3などのアーケードゲームから、トゥルー・ラブストーリー、クォヴァディス2などのコンシューマーゲームまで大人気ゲームがいっぱい！
さらに、ヴァンパイアセイヴァー、センチメンタル・グラフティ、など最新ゲームまで、一早く紹介しちゃうよ！
気になる点2
どんな声優が載っているの？
丹下桜、飯塚雅弓、池澤春菜、菊池志穂、野上ゆかな、天野由梨、堀江由衣、菅原祥子、豊嶋真千子…などなど、今をときめくアイドル声優達がいっぱい。ナント40名以上の声優陣が君を待っているぞ！
© CAPCOM.,LTD 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
© SNK 1997
絶賛発売中！
本体価格1250円

謎の基盤屋 FUGA フーガ

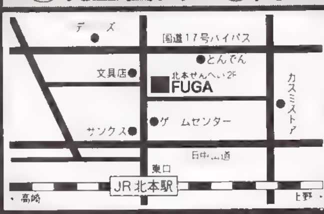
●カプコン●	
マッスルボマー	10K
キャプテンコマンドー	13K
天地を喰らうII	15K
ストII	5K
ストIIダッシュ	4K
ストII'ターボ	6K
チキチキボーイズ	17K
ファイナルファイト	15K
天地を喰らう	22K
ロックマン	12K
サイバーボッツ	45K
サイバーボッツ（ソフト）	20K
スーパーパズルファイターIIX	35K
スーパーパズルファイターIIX（ソフト）	10K
CPSIIマザーボード	25K
●ナムコ●	
ナムコクラシックコレクションVol1	15K
Vシュート	2K
ネビュラスレイ	18K
クイズ島	3K
ナックルヘッズ	12K
魔Q大冒険	3K
バブルトラブル（PCBのみ）	2K
ソルバルウ（PCBのみ）	15K
ファイナルラップ2（PCBのみ）	2K
ロンパーズ	33K
ブラストオフ	15K
フォートラックス（PCBのみ）	10K
未来忍者	28K
ギャラガ	4K
ゼビウス	5K
ディグダグ	5K
●アイレム●	
IPMインベーダー（カラー）	40K
スペランカー	18K
大工の源さん	6K
メジャータイトル	6K
メジャータイトル2	10K
ボンバーマン	7K
ボンバーマンワールド	20K
ガンフォース	10K

●タイトー●	
アクロバット	150K
アルペンスキー	48K
グレートソードマン	20K
影の伝説	18K
スカイデストロイヤー	25K
飛龍の拳	20K
バブルボブル	20K
陸海空	15K
インセクターX	8K
ニュージーランドストーリー	15K
メタルブラック	25K
レイフォース	18K
ライトブリンガー	22K
バトルシャーク（PCBのみ）	5K
●セガ●	
シーソージャンプ	150K
パルサー（音声ボードなし）	100K
アッポー	15K
スワット	50K
フリッキー	35K
オバオバ（KICハーネス付）	35K
スペースハリヤー（PCBのみ）	48K
スパイダーマン	15K
ダークエッジ	18K
バーニングライバル	16K
Jリーグ1994	5K
ドラゴンボールZ V.R.V.S	10K
バーチャファイター2（PCBのみ）	45K
●コナミ●	
実況パワフルプロ野球96	10K
進め対戦ぱずるだま	5K
スラムダンク（ケーブルなし）	8K
ガイアポリス	20K
出たなツインビー	6K
ゼクセクス	28K
グラディウス3	30K
ビットファイター	8K
クレイジーコップ	12K
タートルズ	6K
グラディウス2	25K
グラディウス（バブルシステム）	23K

●MVSソフト●	
サムライスピリッツ天草降臨	15K
風雲スーパータッグバトル	15K
キングオブファイターズ96	15K
神凰拳	7K
ネオドリフトアウト（新品）	5K
龍虎の拳外伝	5K
パルスター（新品）	6K
ダブルドラゴン	10K
パズルボブル	4K
天外魔境真伝	6K
ステークスウイナー	5K
雀神伝説	3K
アンドロデュノス	5K
ニンジャコマンドー	5K
●その他●	
ウルトラ警備隊	15K
ぱづり	5K
パンパンボール	10K
グラディア	29K
テトリスプラス	30K
ゲーム天国	26K
湾岸戦争	28K
戦国ブレード	28K
バトルクロード	18K
ガンバード	18K
ねらってチュー	8K
スーパイーグルショット	8K
連珠貴族	6K
五目陣戦	8K
プライマルレイジ	15K
豪血寺一族	8K
バルキューブ（新品）	5K
ブランディア	25K
セルフィーナ	15K
究極のオセロ	10K
ムーンエイリアン（KICハーネス付）	35K
クレイジークライマー	58K
テラクレスタ	8K
クレイジークライマー2	48K
戦えビックファイター	38K
マイティーガイ	12K

〒364 埼玉県北本市北本2-84-1 大史ビル2F
TEL.0485-93-6491

●通信販売お支払い方法
①現金書留　②代金引き替え



●営業時間
AM10:00
～
PM7:00
年中無休

絶対満足の巻頭特集!

いま最も熱い対戦格闘ゲーム

「ストリートファイターIII」を大特集!!

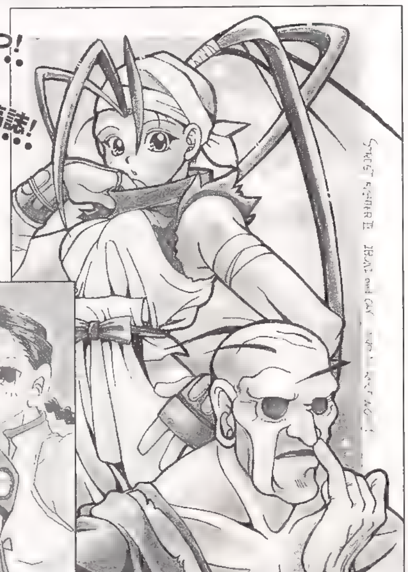
好評発売中!!

● 読者の超美麗イラストが満載!
● 話題のコスプレコーナーが充実!
コスチュームの作り方講座も大好評!
● 他誌を圧倒! 個人情報コーナー
絶対ボツなし掲載で個人情報が充実!
● 話題沸騰! 人気投票コーナー
人気ゲームとゲームキャラの人気投票ベスト20が大ブレイク!

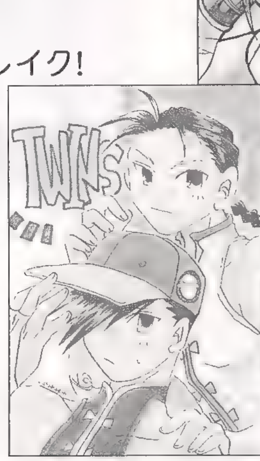
こ～んな雑誌、見たことないっ!
今、一番はじけてる
ゲームファンのための投稿誌!

■ゲーメストワールドでは、常時投稿を募集しています(詳しくはゲーメストワールドを見てね)。
宛て先 〒101東京都千代田区神保町1-26 (株)新声社
ゲーメストワールド「○○○」係 ※○○○はコーナー名を書いてね。

GAMEST WORLD ゲーメストワールド
VOL.19
定価550円



（▲岡山県　パープルウォームさん）



（◀愛知県　ひろなみほさん）

リポート4　　リポーター：松山祐之介

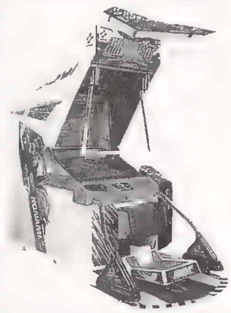
コナミ元気ロケ通信

予告通り今回は、大阪は梅田・茶屋町（「ちゃやまち」と読む）に新しくオープンした「チルコポルト茶屋町店」の紹介だ…といいたかったんだけど、残念ながらお店が完成するのはもう少し先。

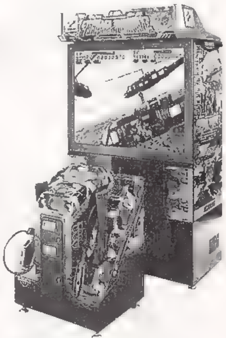
■まだ予告!大阪梅田のチルコポルト

梅田ロフトといえば関西に住んでるキミなら一度は行ったことがあると思うけど、今度の「チルコポルト茶屋町店」はそのロフトの正面にどど～んとオープンしちゃうんだ。周りは梅田ロフトをはじめMBS毎日放送や阪急三番街などなど、歩き回るだけでも楽しい街。大阪に遊びにきたついでに寄ってみるのもいいかもね。

この原稿を書いてる時点でまだ完成していないのがツライところだけど、コナミの担当さんからきいた情報をもとにキミもイメージしてみよう。銀色の壁に「KONAMI」のロゴと「CIRCOPORTO」のサインが目印!フロアには総勢200台のゲーム機が設置されていて、1階は「ハングパイロット」や「オペレーションサンダーハリケーン」、「GTIクラブ」といった体感マシンとプライズゲームのコーナー。2階は最新鋭のビデオゲームとG1クラシックなどの大型マシンが充実したメダルゲームのコーナーになる…ってことらしい。さらに、というかお約束というのか、ときメモグッズに対するこだわりはやはりここでも健在。「ときメモ景品用にプライズマシンを10台用意してます。オープンしたら関西のときメモ聖地になることは間違いないでしょう。すっごいレアなときメモキャラのプレミアム新作ポスターをお客様にプレゼントする企画も進行中だから絶対茶屋町店に遊びにきてね!!」とは担当さんの弁。これは注目せざるをえないのでは!オープンは5月下旬から6月上旬の予定ということなので、キミがこの記事を読んでくれているころにはオープンしてるかな?うーん、微妙なところかも。次回はちゃんとオープン後の様子を紹介できる…ハズ!



前代未聞!ハンググライダー体感ゲーム「ハングパイロット」
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED



弾切れなしのマシンガンシューティング「オペレーションサンダーハリケーン」
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED



めざせ全種コンプリート!「ときめきキーホルダーSD」冬服&座り
©KONAMI

■ビガロ梅田店

コナミ直営店では最古の歴史を持つ由緒正しき（?）お店がここ「ビガロ梅田店」。少々平均年齢高めのスタッフによる年季の入ったサービスがいい感じ!コーヒー、紅茶、おしぼりの無料サービスがあるのも泣かせる。一部のサラリーマンや学生の間では「梅田のオアシス」とよばれているらしい。大阪駅前第4ビルの地下1階というマニアックな立地に加えてそんなに大きなお店じゃないけれど、関西メモラー御用達の店として頑張ってるぞ!ときメモ景品ももちろん毎回大量入荷。ノートも充実&ハイペースだ!関西で同人活動やサークル活動をしたいキミも、仲間を探しにいってみよう!



6月のイベント情報

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
6／14　第3回鉄拳3大会（17:00より）
6／21　第5回バーチャロン大会（17:00より）
＊モーニングサービスとして対戦格闘コーナーでは全台に9クレジット投入済み!（土、日、祝日除く）

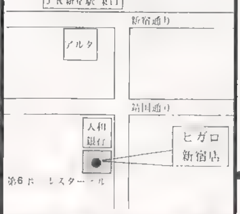
【チルコポルト上尾店】
6／1～22　ときメモキャライラスト大募集!
キャラ、デザイン、サイズ等は問いません。優秀なイラストを応募してくれた人には賞品あり!発表は6／29店内掲示板にて。
6／1～30　期間中マルゲ屋上尾店にて3000円以上お買いあげのお客様に「スピードキング」無料搭乗券をプレゼント。1枚で2名様まで搭乗できます。
6／28　ときメモぱずるだま大会（14:00より）
＊6月中に、ときメモ景品の入ったプライズマシンで景品をゲットすると、何かいいことあるかも…。

【チルコポルトモザイクガーデン店】
＊毎週火曜日はUFOキャッチャーが100円2プレイ!
＊毎週木曜日はヘキサ、マイティーバード、ラッキーホルダーが100円2プレイ!
＊プリント倶楽部のシート3枚でフォトシールホルダープレゼント

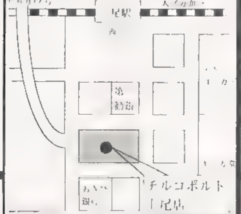
【ビガロ新宿店】
6／1　おしえてyour heartゲームイベント
（何をやるのかは来てのお楽しみ!）
6／15　ときメモぱずるだま「ビガロカップ第7戦」
6／29　第3回鉄拳3大会（14:30より）
＊この他にも「バーチャストライカー2大会」、「ときメモぱずるだま3on3チーム大会」、「ヴァンパイアセイヴァー大会」を6月開催予定。詳しくは店内告知で!

【ビガロ梅田店】
＊コーヒー、紅茶、おしぼり無料サービス実施中!

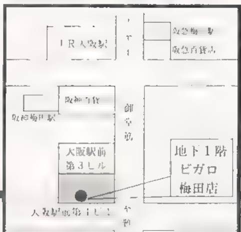
優待券ご使用について
・カラオケラブダブ「フード・フリーパス」引換券
カラオケラブダブ（チルコポルト上尾店3F）にて、「1カ月間フード・フリーパス券」と交換致します。カラオケラブダブご利用の際に「1カ月間フードフリーパス券」をご提示いただければ、6月中ご利用の度にお好きなフードを1品無料でサービスします。



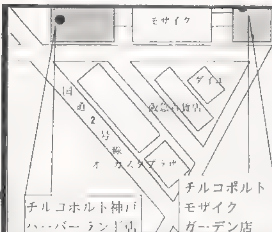
ビガロ新宿店
〒160　東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



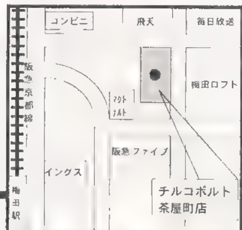
チルコポルト上尾店
〒362
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-360-2477



ビガロ梅田店
〒530　大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650　神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内 TEL.078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン[illegible] TEL.078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）

優待券
カラオケラブダブ「フード・フリーパス」引換券
（有効期限6／1～6／30）

ゲーメスト

担当：福田柵太郎　MIO　助っ人：TM

アイランド

今月のいっぱつ



受け継がれる光 ~FROM RAYFORCE~

サイバネティクス・リンク・システム=C.L.S.搭載の、凡用型攻撃機X-LAYは、3機製造されたが、その内の一機は、精神に変調をきたしたパイロットにより、自爆した――。

実験船の片隅で、緑色のパイロットスーツに身を包んだ青年は、X-LAYの飛行訓練を終えて、立ったまま休憩しながら、大きな窓から宇宙を眺めていた。

と、後ろから子供の声が彼を呼んだ。

「お兄ちゃん!」

振り向けばそこに、彼を笑顔で見上げるまだ年端もいかない小さな少女がいた。

(この機密区画に、なぜこんな子共が……!?)

青年の疑問に、少女の後ろからついてきた女性士官が答えを与えた。

「済みません、何でも軍上層部の方のお孫さんだそうで、どうしてもあなたに会いたいと――」

少女が遠慮がちに女性に言った。

「私、お兄ちゃんと二人きりで、お話ししたいの…」

とまどう女性に、いいから、と返事をして帰ってもらい、青年は少女と向き合った。真っすぐに見つめる少女の眼差しに、青年は、はっと強い既視感をおぼえた。きらきらと輝くエメラルド色の瞳は、彼がずっと前から、ひどく親しんできたものと思えた。会ったこともない、少女なのに…。…?少女は一つ深呼吸をして、青年に語り始めた。

「……私ね、生まれつき目が見えなかったの。他の人の目を移植してもらう以外に、見えるようになる方法はないって――それで、おじいちゃんのおかげで、お兄ちゃんの目を…もらったの。だからどうしても、会ってお礼が言いたかったの…!」

あぁ、道理で――と青年は納得した。かつて自分の物だった目が、自分自身を見つめている奇妙な光景。C.L.S.に適合するために捨てた、X-LAYの加速に耐えられない、弱い生身の体には、臓器移植という使い道もあったのか…と、彼は妙に感心してしまった。

少女の手が、そっと青年の手を包んだ。

「お兄ちゃん、サイボーグなんだよね。機械なの?この手も……その目も」

「うん……脳と脊髄以外は全部、ね」

少し寂しそうに答えた彼を、全身で慰めるかのように、少女は話し続けた。

「何だか私が、お兄ちゃんの体を奪っちゃったみたいで、本当にごめんなさい!でも、目が見えるようになった時、とっても、嬉しかったの。まぶたを開いた時ね、光が差し込んで、周りを包んでくれたこと、きっと一生、忘れない…!!」

「光」という単語が、青年の胸を打った。

「ありがとうお兄ちゃん、私に光をくれて。戦うのは大変だろうけど、頑張って!」

「――ああ!」

青年は、本当に嬉しそうに、少女を抱き上げた。女性士官に連れられて、彼女が去っていった後も、彼は温かな気持ちで、しばらくその場にたたずんでいた。

…彼女に与えることのできた「光」を、自分は人類全体に与えなければならない。そのために今、飛行訓練を繰り返している機体の開発名称は、「希望の光」。

胸に手を当て、瞳を閉じて一人思った。

(自分は、なれるだろうか?RAYFORCEに――)

しかし、あまりに機械化されすぎた青年の肉体は、やがて彼から「人間」という自己認識を奪っていった。C.L.S.により、機械に直結され続けたことが、彼の自我を崩壊させていったのだ。

そして、青年の精神の変調が、決定的なものとなり、実験船を攻撃、破壊してしまった時、混乱と苦痛と破壊活動とが荒れ狂う彼の意識の奥底で、一筋、少女への想いが閃いた。

〈あの娘も、あの娘の親戚も、自分の暴走に、これ以上巻き込んではならない――〉

――青年は残された意思の力を限界まで振り絞って、荷電粒子ビーム誘導システムのリミッターを強制解除し、自分自身にロックオンレーザーの照準を合わせた。

ビーム砲から放たれた、8本の光が、赤い弧を描いて、緑色のX-LAYに突き刺さり……機体は大爆発を起こして、木っ端微塵に砕け散った……。

その瞬間、友達とお喋りをしていた少女の目から、ぽろっと涙がこぼれ落ちた。

「どうしたの!?」

慌てて尋ねた友達に、

「わかんない――悲しい訳じゃないのに、涙が、あふれてくるの…。…なぜ?」

そう答えて空を見上げた少女の、エメラルドの瞳は、涙に濡れてなお、澄んだ輝きを放ち続けていた。

C.L.S.搭載の凡用攻撃機X-LAYは、3機製造されたが、その内の1機は、精神に変調をきたしたパイロットにより自爆した。

しかし、彼の目は少女の中で生き続け、残り2機のX-LAYが、人類に勝利をもたらし――彼女はやがて、次代を担う生命を、産み育んでゆくことになる。

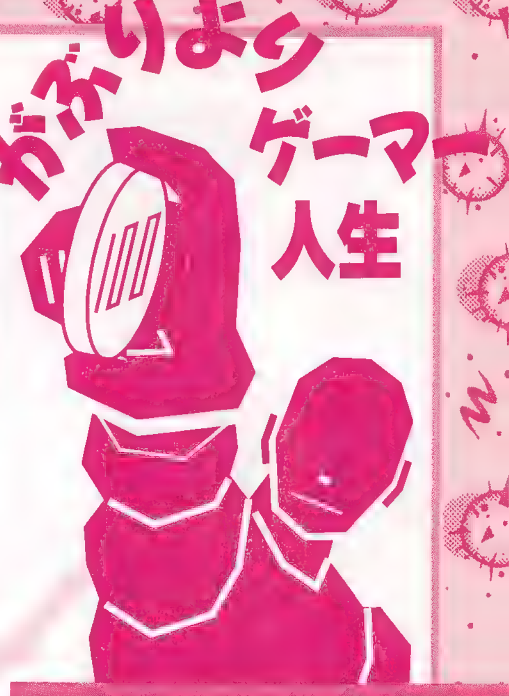
〈END〉

(神奈川県　新宮智子さんⒶ)



◀(東京都　佐藤浩範君①)リザレクションで鐘7つを目指せ!

がぶりよりゲーマー人生



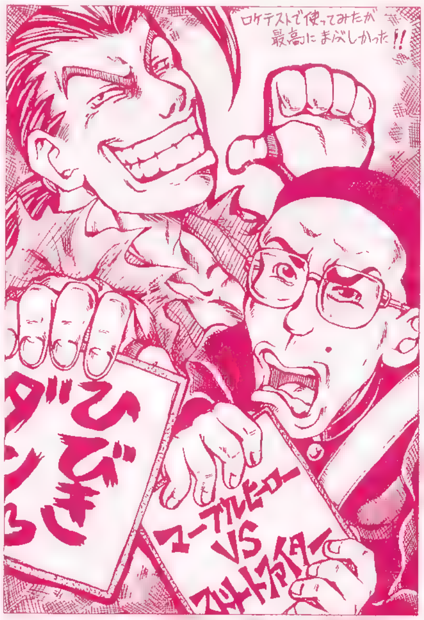
僕は低血圧なので、朝の目覚めが異常に悪いのです。そこでこれを読んでる皆さん、貴方のおススめ「ウェイクアップVGM」を教えて下さい。一発跳ね起き系とか、エレガントな目覚め系とかいうふうにジャンル別にしていただければ幸いです。

（京都府　じんや亭TKB君Ⓑ）

おれはシューターだ！

★最近、家の近くにアミューズメントパークなるものが出来たおかげでゲーセン仲間が増えた。

それはそれでうれしいのだが、皆格闘ゲームばかりやっとるので結局シューターがおらん現象、いや現状である。せっかく近ごろスコアラーもどきになったたっつーのに話し相手がおらーん（涙）。



➡（大阪府　OJJ君㉕）㊎憲磨呂！火引の！おまけ（者）コーナー！

俺の友に無理やりダライアス外伝をやらせたら1面で死亡。

「もうやらねえ」

と冷たい言葉。

友2にレイストームをやらせた（無理やり）らケッコーいった。

友2「なかなかじゃん」

OH！好感！

俺「でもさあ、あそこであの敵にロックしていれば倍率が…」

友2は遠く離れていった。

一番ひどいのは19XXで

友「何おまえ、あんな怪しいのやってんの」

その場で俺の背中から集中ロックオンが放たれたのは言うまでも無い。ああ！求むシューター!!

（神奈川県　俺の尻尾は90万点君Ⓒ）

㊎日本が一億総シューターとなる日を理想に頑張って下さい。または、「ご商談の場」で「シューター買います」。

モニターを見て子は育つ

★ゲーセンで息子（2歳）を膝に乗っけてプレイしていると、足が超疲労。ゲームの腕を磨くよりも足を鍛えないと…と思う今日この頃。

でも、息子は鉄拳3の吉光が好きなので（私も）、ママはやっぱり頑張ってしまう。

でも、ママの腕を枕にして寝るのだけはやめて〜！レバーの入力ミスが激増なの…。

（神奈川県　育児ブルーさんⒹ）

㊎育児休暇取ってパパが抱っこ係になるというのは？幼稚園になったら「吉光もお顔弁当」を持たせて、箸もすぐ使えるようになって幸せ鉄拳家族卍。

甘いものとモータルは入るところが違うのよ

★「モータルコンバット」シリーズの演出が「笑える」と言っても誰も理解してくれません。それとも、私が変なのでしょうか？

「あはははは…刺さってる!!」とか、「燃えてる燃えてる」とか、「いいっひひひはははぁ！とっ溶けてるって！ははははひはは…！」

とか言いながらプレイしているうち、友人の白い目が私を見ているので。

（東京都　血も炎も好きなんです君Ⓔ）

㊎理解者ならここにいるぜっ！田渕さんはいわずもがな。M－Oさんも…じきにそうなるだろう。さりげなく映画のパンフちらつかせて洗脳中ナノサ。（Ⓜうそっー）

とりあえず血風録のP－145握りしめて頑張って布教して下さい。

★絵を描きたいのに植物しか描けん…。

（岩手県　鎌田訓彰君Ⓕ）

㊎エイリアングリーンの投稿が増えてきて（主にくってるトコ）ちょっぴり倍率が高い。

ヘヴンズのササちゃんも植ブツな人なんで投稿お願いね。

★俺の周りには「ときメモ対戦ぱずるだま」にはムチャクチャ強いが、「対戦ぱずるだま（進め！〜でも可）」になるとアリンコよりも弱くなるヤツが9人いる。

（東京都　みゅ〜う君Ⓖ）

Ⓜアリより弱く…ですか…。



⬆（東京都　MINOYA君⑤）㊎ティアラ殿はエレガントだぜ！



⬆（茨城県　アルバトロス君④）㊎ウォシュレットのハイパー版みたいな。



⬆（兵庫県　蚕中彼方ちゃん③）Ⓜワーヒーキャラってシューティング向きかも。

つっこみ三昧

☞マルコー包帯＝ネクロ。これ、テストに出るよ。
（神奈川県　鷹と巫女の漢君Ⓗ）
⬆受験生の弟に教えときます。カイザーナックルの歴史まで。

☞アイランドのムックはやっと出たが、あの小鉄のコスプレは前は撮らなかったみたいだけど何かあったの？あと、あの小鉄セットは誰か欲しがる人はいるの？
（東京都　徳永貴央君Ⓘ）
⬆アイランド法第5条「担当者はむやみに乳輪を撮せてはならない、たぶん」にひっかかるからだ。小鉄変身キットのパーツ〝磁気ベルト〟は父の腰痛を治すためにもらいました。ファンの人ごめん。

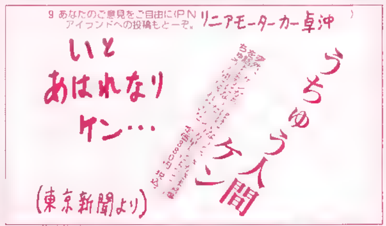
☞愛生ちゃんが男？ぜんぜんオッケー、君もがっかりしたフリなんか止めて、正直になろうよ。……ダメ？
（長崎県　でんでら君Ⓙ）
(福)演技なのかー。

☞読サビでときメモの〝おやすみパジャマ〟入手を考えている中2男子ですが、修学旅行で着るのは滅殺ですか。
（香川県　A＆！『小』君Ⓚ）
⬆問題まるでなし。寝技注意ね、ピエール。

☞2年半かけてボビーダンス（(福)…ガンガンのコマンド超ムズイ投げ技）が出せるようになりました。ほめて下さい。
　3年かけて溝口17段（ごっついタイガーバズーカー→立ち強K→チェスト×4→通天砕）が出せるようになりました。ほめて下さい。…ほめて…下・さ・い……。
（埼玉県　ケロパス君Ⓛ）
⬆百のコマンド覚えるより偉業。おめでとう！

☞アルマジロレーシングに似たゲームの企画案を1年ぐらい前に見たゾ。
　その名を「ぷよころがし」！（コンパイル）
（島根県　木村俊行君Ⓜ）
⬆ちょっと見たい。

☞女子高生の会話にみられるゲーセン依存度
「〝プリクラ〟ってプリントクラブの略なんだけど…（プリクラのみ）」
「プリンセスクララの略じゃなくて？（依存度20%）」
「プリルラじゃなくて？（依存度95%）」
（埼玉県　帝国ザル君Ⓝ）
⬆実話なんでしょうか…⁉



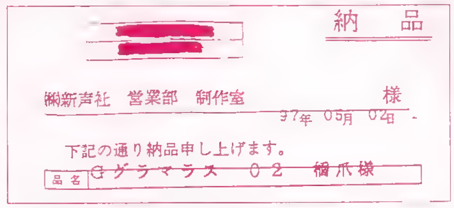
⬆ジョガ星人？宇宙って共学、いや驚愕だ！⑥



➡新声パブリッシング御中頼みます⑦



➡（大阪府　AKD君(当)⑧）(福)日本一の運転士を目指せ！電車と同化せよーひそかに魔界行きなのね…。


納　品

㈱新声社　営業部　制作室　様

97年 05月 02日

下記の通り納品申し上げます。

品名 ~~Gグラマラス　02　楣爪様~~

⬆ Gダライアス…ですか？

Gの嵐
Gグラマラスの噂

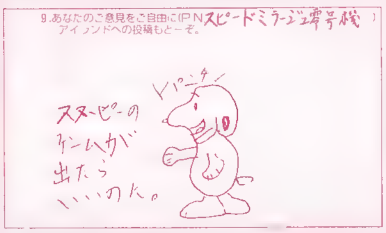
G-MODELにファイトフィーバーはあるのでしょうか？あれば行きます。
（静岡県　ヤマネ君Ⓞ）
(福)ないです。ほらG-MODELは健全なお店なんで、ね。
Ⓜでもさー、あったら私もやるよー。たぶん。

GT-クラブの犬化コマンドを知った日。犬で走ろうとゲーセン行くと…。犬がいねえ！いやGT-がねえっ！代わりに電GOがっ！電GO！も犬コマンドねえかな。蛇コマンドでも可。
（鳥取県　HO-TWO君Ⓟ）
(福)ツチノコでGO！好き。

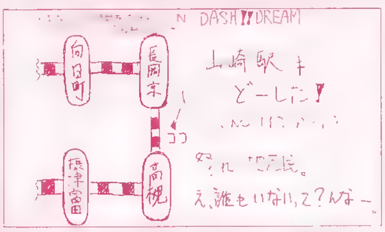
GAMEST通信販売のストⅢテレカの中に〝ギル〟はないんですかー？本当にほしいんですけど。何か理由があるんですか。私、本気です。
（神奈川県　さよちゃんⓆ）
(福)ベガテレカとかも後から出たし…でもやっぱ人気次第？
Ⓜどうでもいいけどカプコンキャラっておシリが…。



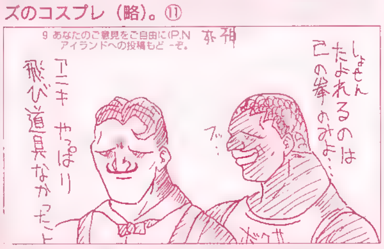
⬆（東京都　E・あかり⑨）
(福)痴呆防止にゾンビ撃ち。



⬆か、格ゲーですか⁉しかも超リーチ皆無。⑩



(福)こ〜じです。次こんなミスしたら、電車ガールズのコスプレ（略）。⑪



⬆バーニンアッパーの彼は偉大だ。⑫

燃えよ青春!!



すてきな御方

★「スゲェ」思わず呟いた。ビデオレンタルで予約までして借りた"ヴァンパイアハンター"のビデオ、感動のあまり震えが止まらなかった。
「次はセイヴァーのゲーム画面か…」
そう、ハンターのビデオにはセイヴァーのゲーム画面という特典が付いているのだ！
これを借りた目的の半分はそれであった。
「まずは想像力を豊かにさせるためにボイスだけを…」
スッと目を閉じると"いかにも"って感じの音楽が流れ、それに混じって各キャラのボイスが耳を楽しませてくれる。
「ほう、これがジェダかな、リリス、キュービィ？お、レイレイちゃんのボイス増えたな」
などとほざいていると、突然ラブリンな美声が！
「アバヨ!!」
え？え？バ、バレッタか？ど、どういうことだ？ある程度メストを見て知っていたが、あまりの衝撃のためお目目パッチリ！お指は巻き戻しボタンを押していた。
彼女は技を出す度、俺の目を楽しませてくれた。時にはセクシーコマンドーの変わり身の術を使ったり…っと俺は何を言ってんだ、スマネェ忘れてくれ。
すっかりハイになっちまった。
その後、何度も何度もビデオを巻き戻しては見ながら叫んだ。
「ラブリンだぜ。バレッタ、ばんざーい・ムホー!!」
俺の愚行は深夜も続く…。
（三重県　クラゲンガー君Ⓟ）
★私もやろうかな。「ラブリンだぜ。バレッタ、ばんざーい、ぶわー!!（・・アレンジ）」
ふー（遠い目）。ちなみにこの文章のファイル名がラブリンだったりします。

英式ブロッキングの恋

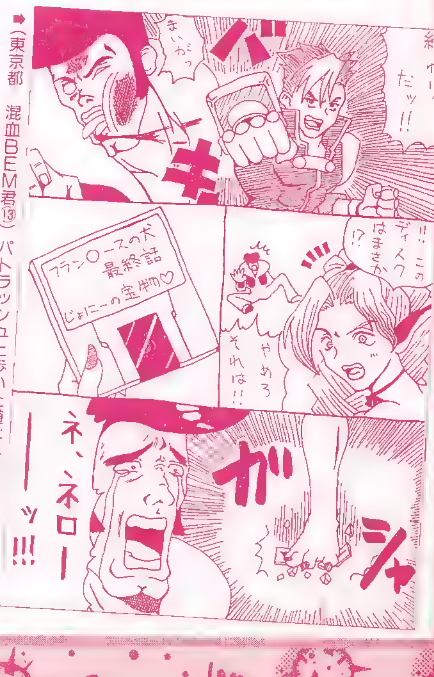
★それはイギリスに留学してしばらくたったある1日だった…。
最近知り合った日本人女性から電話がかかってきて、ハイドパークでおしゃべりしましょう！とのこと。なんだか楽しみ。
そして当日、彼女はバンド活動してるとか、バイクが好きだとか楽しい会話に花が咲きます。しかし、その後がいけません！僕はいつもの癖がでてしまいました。
「ゲーセン行こ！」
やってきましたナムコワンダーパーク！イギリスでセガワールドと肩を並べる一大アミューズメント！プリクラ、UFOキャッチャー、実車使用のリッジレーサーから懐かしのバスケットシュートマシンまでカップルが盛り上がりそうな物は何でもあります！そして僕たちはカップル！
僕は迷わずストⅢの前へ行き「ロンドンじゃ、ここしかこのゲームはできないんだ！」とうんちくをたれます。
唖然とする彼女の前でお気に入りの弱足アレックスをセレクト、もちろんスーパーアーツはハイパーボム、君のハートにタッチダウンだ！2度目のプレイにもかかわらず順当に勝ち進み、ついにラスボス！初めてだ!!
「こいつで最後だよ！すごいだろ！でも、たいしたことないよ、なにしろ僕はゲーマーだからね！」
無表情の彼女。
ハイパーボムで一本取るも、善戦空しくやられちゃいました。悔しい、いやマジで！小型犬のようにプルプル震えながら意味不明の雄叫びを上げる僕を尻目に彼女は、
「じゃ、そろそろ帰らせてもらおうかな」
と、一言。とっさに後ろ入れ大パンチを入力するも、彼女はすでに間合いの外に。
「な、なにが悲しゅうてロンドン来てまで…くらえぃ！ボディスラムイースタースペシャル！」
（ロンドン　M・Summer君Ⓣ）
㊞日本のゲームDEデート空振り道中となんら変わらんーうーむ日英同盟。
Ⓜだめねえ、ロンドンならダッドリーでしょー。ローリングサンダーで君のハートにシューティング。やれ。

☆近場のゲイセンに野球拳のゲームが入荷、しかし、恥ずいため遊ぶか迷っていると、どう見ても小学1年生かもっと下かというお子様がサクサクとプレイ…。
後ろでそのプレイを見る私を、女性の店員が冷ややかな眼で…。
違うんだ、お姉さん！
（三重県　片羽絞めⓄⓊ）
★燃えてますね。

ヤン・ヤンヤンの第4位を記念して（オレ的には1位）ここで一句！

ヤン・ヤンヤン
そんな顔しちゃ
ヤン・ヤンヤン…字余り

（東京都　ギップアップせいⓇ）



➡（東京都　混血BEM君⑬）パトラッシュと歩いた道はもうない。



➡（千葉県　石坂司さん⑭）㊞2面といえば彼女だ。踊っていただけますか？



➡（東京都　覆面太郎さん⑮）㊞殺し合い上等、ただし、待ち禁止。

こちらこだわり派



怒首領蜂のフレームのプリクラ出してくれアトラス（すごい弾数で自分の顔が見えん）。

（東京都　しっぽマニアFOXさんⓌ）

アーケーダーと基板のお店

★つい最近アーケーダー（英和辞典にはarcadian：アーケディアンとあるが）を始めたばかりの者です。

先日、金もできたしNEO-GEOに手を出そうと思って、ある基板屋にマザーについて種類をお聞きしました。

大変丁寧に教えていただき、その時ふと思いついて、「あるところに書いてあったのですが、やはり名を名乗ったほうがよいのでしょうか？」と尋ねました。店の人は、名乗るのは当然のことであり、うちだって電話をかけるときは「○○（店名）です」というのだそうだ。最近はマナーの悪い客が多く、現金書留もあまりしたくないのだとも（予約だけして送らないのもいるそうだ。）

「あなたはそうじゃないけど、ひどい言葉遣いをする人とかもいますし」

自分がそうじゃないからいいってわけじゃない。名を言うってのはちょっと反発あるけど（名乗って一体何になるのだろう、買うのならともかく）、後は正しいと思う。信用がなければますます悪循環に陥るだけではないのか。

各自の自覚と意見求む。

（大阪府　大内拓也君Ⓧ）

福私が基板屋さんに電話する時は「福田という客の者ですが…」というキテレツフレーズで切り出してしまい、見事に「は？」とか言われることも（多々）あるけど、負けない。

連打マンになりたい

★突然ですが、No.193の怒首領蜂の記事の中で目を引いたところがありました。それは「ソフト連射推奨キャンペーン！」という見出しのコラムです。それにはこう書いてありました。

「今時シューティングやるときに、〝ボタン連打するのが楽しい〟って人と、〝このゲーム面白いけど連射装置付きじゃないとやる気しないね〟って人と、どっちが多いと思う？当然、後者だよね」

正直言って、このコラムを読んでちょっとショックでした。なぜなら、私は前者だからです。私は連射装置付きは、あまり好きではありません。

確かにゲーム中、ボタン押しっぱなしでいいのは楽で、敵の弾避けに専念でき、より先の面にいけることは確かです。しかし、何かが、物足りない…。

私が手動式連射を好む理由。それは一体感があるからです。自分が一所懸命ボタンを押すと、自機がそれに答えてくれるからです（ちなみに私はピアノ打ちです）。

「このボス、メチャ堅いな。だが、負けられん！」と思うと、自機も弾が速くなりますし、動きも機敏になります。

逆に、「うわっ！もう駄目だ！」と思うと自機も途端に調子が悪くなってしまい、気づいたころにはゲームオーバーになっていた、ということも。

シューティングの『ボタンを連打する』という行為のなかでも、そこにはプレイヤーと機械とのふれあいが存在しているのです。

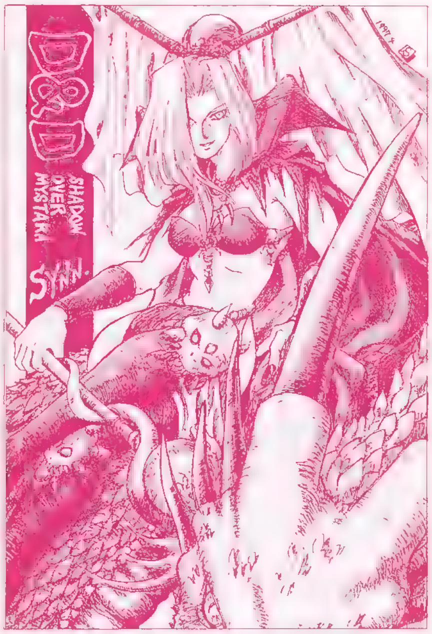
私が言いたいのは、先の面に行くことだけがシューティングの本懐ではないということです。連射装置付きを好む人は大抵、先の面に進みたいからとか、ハイスコア出したいから、といった理由があるのではないでしょうか？もしかしたら、ただ単にボタン押すのがメンドクサイだけ、という人もいるかもしれません。

しかし、スコアラーという人ならともかく、一般の人にはなるべく手動式でシューティングをやってもらいたいと思います。

機械との一体感。これをぜひ経験してもらいたい。

（山口県　吉本孝明君Ⓨ）

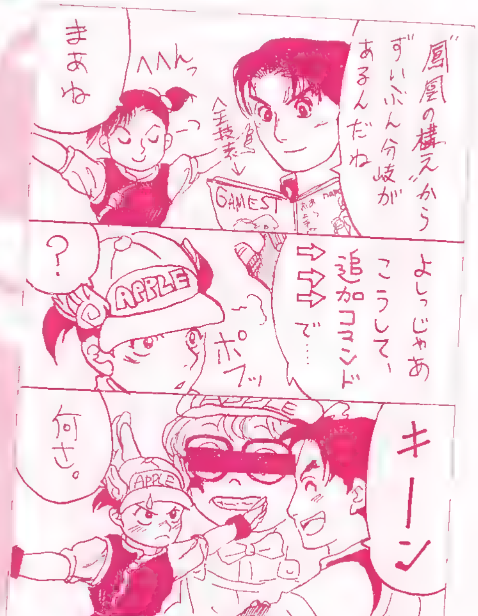
Ⓜ皆さんどうですか。どちらもできるほうがベストだとは思うけど。



←（神奈川県　千石ぷうさん⑯）★伝説や民話の背後に彼女たちがいる。



←（広島県　タカアシ君⑱）福老いる楽しみってあるのかも。



↑（石川県　粉ふきイモさん⑰）
福さしずめ平八はオボッチャマンというとこですか。



⬆（ポーラ・クラー県（編おバカ）クロワチア市　沖弓画家A君⑳）
編“勢力”では。

死霊がくれたひらめき

★近くのゲーセンに「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」が入荷しました。「バーチャコップ」、「ガンブレードNY」等ガン・シューには目がないオイラ（でもクリアしたことない）さっそくプレーイ!! スタートと共に、わらわらゾンビが！オラオラ、ファッキン野郎共！ハチの巣にしてやるぜ！飛び散る肉片！ハハハ、ゾンビだからいくら殺しても良心の呵責など全く感じないぜ。もっとも「バーチャコップ」でも人質撃ちまくってたけどね！

そんなこんなで主人公は橋へ！ああっ！研究員らしき男が今にもゾンビに橋から落とされそうだ！どうすればいい？そうだ！ジャスティスショットだ！

一応説明。ジャスティスショットとは「バーチャコップ」にある、敵の手首ごとブッ飛ばして、てめえ、もう銃どころかハシも持てまい！ハッハッハ！というイカした技だ。ちなみにこれをやると得点が高い。

さあ話を戻そう。くらえジャスティスショート!!ズギュン！やった！

とりあえずその憎いあんチクショウなゾンビを倒し、橋の下の研究員の元へ…！くっ駄目か……だが君の死は無駄ではない、君のおかげで奴らにジャスティスショットなど「究極タイガー」のイエローショット並みに効かないことがわかったよ。それにオイラのライフは減ってないから別にいいや（編…正論だ）。

などと外道なことを考えていたら変なヤツに噛みつかれ死亡。さらば主人公。あんなバケモノ屋敷にピストル一丁で突っこむ君の命知らずなド根性、忘れはしないよ。でもどうせならマシンガンでゾンビ撃ちまくりたかったよ、セガさん。

まあ、それはそれとして、フト思ったのですが昔あった「ソニックブラストマン」の続編、「リアルパンチャー」にあった“顔を撮り込んでしまおうシステム”、これがガンシューにも使えるアイデアでは！“憎いアイツの眉間を狙え！”ああ、やってみてえ!!いいなあ、カップルで「えいっ淳君（仮名）ハチの巣よ♡」



➡（埼玉県　リビドーのアイランダーキャプテン☆サリエリ君⑲）

超芸魂
ネバネバピスタチオ

放課後懇怒留倶落部



⬆（広島県　槍君㉑）
編懇怒留技表貼り換えや、死嘩護懇怒留体操もやってくれ！脱ぎ捨てろ懇怒留倶落部！



➡（鹿児島県　セガットちきねさん㉒）
編30レベルはゆうに越えてる。



➡（京都府　M－LM－Lさん㉓）
M転身センキューたいってヤツ？

「ハハハ、そうはいかないよハニー。君の額に風穴を開けてあげるよ」

などとほほえましい光景も見られそう。

あ、ホントやりたくなってきた。どこかのメーカーが作ってくれないかなあ…。

PS説明の2。「リアルパンチャー」とは、プレイヤーの顔を画面に撮り込んで、あとは専用グローブで実際にパーンチ！すると画面の顔がボコボコに歪んでしまうという浦見魔太郎もマッ青のゲームだ。よくわからん人はゲーセンで直接やるべし。

（神奈川県　植高淳太郎君㋜）

(当)

(福)凄いゲームだよこれって－40世紀のプリクラはこんなマシンになってるんだろうなあと、まだ見ぬ未来に思いを駆せる…。

巨人主人公伝 パワードシンデレラ

★カプコン社員陣は悩んでいた。ストリートファイターⅢの主人公を誰にすべきか…。

「リュウとケンは新世代じゃないから使えないってのが痛いなァ…」

一同うんうん。その中には、かつてストⅡを作ったスタッフが時の流れを感じている…。

「ショーンでどうだろ？新世代だぜ！」

「ケンの弟子なのがちょっとね…さくらさえ健在なら…」

「では女性キャラ？いぶきとエレナがいるっスよ」

「いぶき主人公↓忍者ゲーム、エレナ主人公↓〝拳〟ってものがまったく感じられぬキックゲーム、なんか違う…」

「アレックスは？」

「あれはパワーファイターだから…」

皆がザンギエフの勇姿を想像した。それだけで十分だった。沈黙が始まる。

「それじゃあ、ネクロかオロ決定？」

沈黙続行。全員の脳裏に、タイトル画面で大アップになる仙人じじいや、タイトル原画案に「タコのようなイメージで」と指示が追加される様子がまざまざと浮かんだ。

「そうだユンとヤンだ！」

「待て！まずい！」

止めたのはゲーム通の社員。兄弟主人公はまずい。間違いなく各誌攻略で他のゲーム名で呼ばれる可能性大（例えば龍とか狼とか）。

彼らはその危機感を読み取った。

「…ダッドリーしか残ってませんよ…」

「…ボクサーか…」

今度はキックが出ない。ふり出しに、戻った。

「皆さん、ロケテスト行きましょ！この私が開発した〝どのキャラがたくさん使われて愛されてるか、こっそり集計取るよ装置〟をこの試作基板に付けてと…」

「なんだ！最初っからそうしろよ！」

「皆さんのストⅢへの愛情、確かに見せていただきましたよ。ハハハ」

「こいつう！」彼らは和気あいあいと去っていった。

こうして、とあるゲーセンに〝驚異！あのストリートファイターⅢがひと足先に遊べるロケテスト版〟は置かれた。

めざとく見つけた謎の集団が、すばやくゲーム機を包囲する。

「なんという幸運！これで記事が書ける！」

「写真だ！メモだ！連コインだー！」

「タイトルは何にする？前回必殺技特集やっちゃったよ？まだ完成版じゃないし…」

「タイトル！『これがストⅢのめくり連続技だ！』これでいこう！」

「うーっす！じゃあまずリュウからですね！相手は？」

「そりゃ誰でもいいけど、やっぱ当たり判定が一番でっかそうな…こいつ」

「うーっす!!」

数日後、カプコンにストⅢ主人公データ回収さる。

結果はアレックスがぶっちぎりで1位だった。

「なるほど、よく見ると最もカッコ良くて、熱い闘い方だもんな（？）。現代のゲーマーはハイセンスよのう。決定」

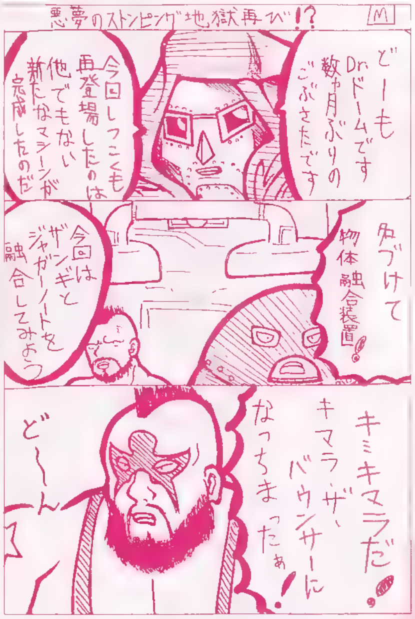
こうして「最も当たり判定が大きくてめくり連続技の当てやすい」アレックスは、ストリートファイターⅢの主人公に登用された。

数多く殴られた者はいつしか報われるという、道徳と感動の物語である。

本当だったら。

（広島県　菅原敬君㋟）

Ⓜ連コインはしてないよ。



⬅（茨城県　MK－Ⅲ君㉕）
(福)4ヵ月半ぶりに博士復活－ダメっぷりが冴え渡っちょリング。



⬆（福岡県　ハイパーT君㉔）
(福)誰が為に出たがるのか…。

娘牌 マイティ害 DX

住友かのりなる女子高生が三菱うらら、三和まお、桜ちかね、福徳ありか、大和あきらといった某金融機関とは無関係ガールズと繰り広げる衣服の剝ぎ取り合い。邪神でる、猫しゃべる、それが娘牌。

P F573に私はひそかに期待している。3度目の正直でブレイクするか!?というのも気にはなるが、本命はレイチェルの復活！コブラ基板の500万ポリゴンというスペックは、そのためのものだろうと勝手に思い込んでいます。

カムバック、セクシーボンバー!!

（群馬県　関浩昭君㋖）

☆追記がある。「最近、PCエンジン版マーシャルチャンピオンをやったが、これがまーひど…」

電 車でGO！のプレイをいろいろなゲーセンに行ってもそうだが、僕はいまだに若いにーちゃんがプレイしているところを見たことがない！（マジ）

（宮城県　ヘル・アンド・ヘブン君㋠）

☆「車掌が急速に老化してく電車でGO！とかね」～AOUショー座談会～。

ま じかるで～とをやってると初めはちょっとハズカシくて、おどおどしてるけど知らないうちにハマって、最後のほうはも～「オラー俺ってモテモテダゼ」てな感じでまいります。

（大阪府　カップキング君㋘）

☆鈴の会話イベントで「男同士で遊園地行って楽しいの？〝YES〟キャア変態！」というのがあるけど、コンバットライブスの立場がない……。

ブ ランニュースターズの略称は「ブラスター」で決まりですが？

もしそうなら、「ザッパー」を探すしか！（そんな略称なんて普通ねーよな、ザッパーなんて…）

（福岡県　お時君㋡）

☆ザ・ハスラーとか雑君先生信奉者とか。



⬆（京都府　村田真吾君㉖）
(福)服に着られる怨霊だから。ブリーフ…。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●サイバーボッツのアーケード版ポスター（美品）とカプコンインフォメーションを買います。または当方のセンチメンタルグラフィティ・ファーストウインドウ（未開封）と交換してください（多種類提供者優先）。枚数と希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒442 愛知県豊川市末広通1-43 中尾洋一）

●虹色町の奇跡のシークレットファイルとワルキューレに関する物を買います。保存状態と希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒221 神奈川県横浜市神奈川区片倉町784 早川方 海老原康介）

●コンパイルクラブ地下版27号を買います。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒040 北海道函館市万代町14-33 丹内智子）

●ゲーメスト'86年5月号～'95年1月15日号、ザ・ベストゲーム、1991オールカプコンを買います。W葉書か80円切手同封で連絡下さい。③（〒781-01 高知県高知市仁井田1546 安部陽良）

●業務用特大セクシーパロディウスポスターを1万円で買います（美品希望）。保存状態を明記のうえ連絡ください。送料こちらもち。③（〒235 神奈川県横浜市磯子区洋光台2-12-28 是松茂）

●ティンクルスタースプライツのポスター、ポップ、インストカードなどを買います。またロードランのオリジナルフィギュアも高価で買います。希望価格明記のうえ80円切手貼付の封書で連絡ください。③（〒516 三重県伊勢市浦口4-30-17 平井宏幸）

売ります

●ファイターズインパクトオフィシャルガイドブック、TILTvol-17、コナミマガジンvol-1を売ります。まずはW葉書で連絡ください。③（〒585 大阪府南河内郡千早赤阪村水分210 向井貞）

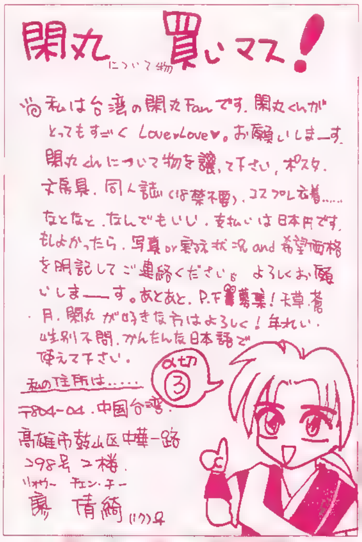
●アーケードグッズ、ときめきメモリアル、ゲームミュージックCD、ナムコNG、その他雑貨などを安く売ります。まずはリストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。②（〒362 埼玉県上尾市藤波3-232 石井順）

●ナムコ初期のゲームミュージックのレコードをまとめて売ります。リスト希望の方は返信用封筒同封のうえ連絡ください。③（〒981-31 宮城県仙台市泉区加茂1-23-16 平塚真彦）

●SNKのポスター、カレンダー、ストゼロ2のシークレットファイル、キーホルダーなどを売ります。リストを送りますので80円切手同封で連絡ください。③（〒824-05 福岡県田川郡大任町皿山 松山順一）

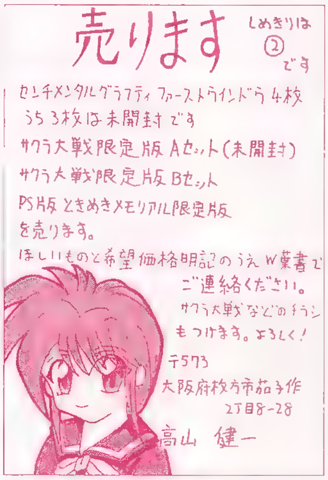
●PS版ときめきメモリアル限定版（未開封）＋オフィシャルイラスト集＋攻略本、スーパーリアル麻雀PV豆本No.1、2、同PVI豆本No.2、鉄拳2キーホルダー（平八、吉光、州光、ロジャー、アレックス、ワン）を売ります。まずはW葉書で連絡ください。③（〒464 愛知県名古屋市千種区宮根台1-14-23 ライオンズマンション101 内山智弘）

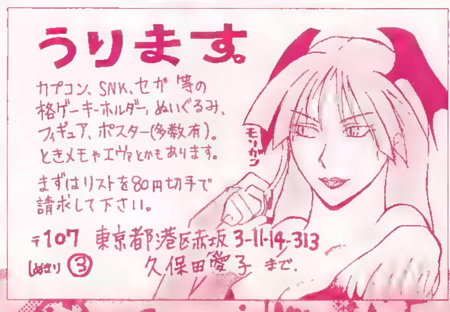












お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期間
平成11年1月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

018

（受取人）
渋谷区東3・22・14・5GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住　所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　ー
フリガナ 氏　名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退　卒業

'98年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
入学説明会 コースのカリキュラムについてや、授業見学、就職内定企業、入学試験の内容・倍率など全てにお答えします。業界の展望や就職についてもご説明します。ご希望の方は右の覧に開催期間中の希望日時を記入して下さい。	月　日 時から
総合説明会&一日体験入学 ●ゲームスタジオ対応コースは、1.ゲーム企画、2.ゲームシナリオ、3.ゲームグラフィック、5.ゲームサウンドの5コース。 ●デジタルプロダクトスタジオ対応コースは、1.デジタルデザイン、2.3DCGムービー、3.映像、4.デジタルサウンド（DTM）の4コース。ご希望の方は右覧に番号を記入して下さい。	コース コース
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に模擬試験で受験した科目が免除される特典があります。	
地区説明会 遠方の方々を対象にした地区説明会を行います。お近くの希望地区を記入して下さい。尚、会場・時間等は入学入学事務局までお問い合わせ下さい。	地区

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームサウンドコース	
	ゲームプログラムコース	
	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	デジタルグラフィックコース	
	コンピュータアニメーションコース	
	映像コース	
	デジタルサウンドコース	
	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名　学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中　中退　卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

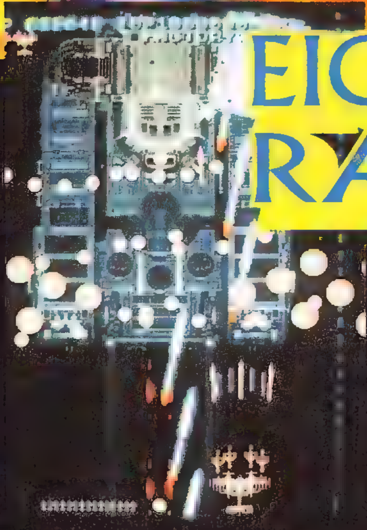
EIGHTING/RAIZING



記念すべき第一作「魔法大作戦」



ボスキャラの個性も光った「蒼穹紅蓮隊」



いわずもがなの名作「バトルガレッガ」

1993年3月設立。同年5月「魔法大作戦」を発表。94年9月に続編「疾風魔法大作戦」を発表するが、1年間沈黙。そして、96年2月、不朽の名作シューティング「バトルガレッガ」を発表。9月には初のSTVゲーム「蒼穹紅蓮隊」を発表。セガサターンにも移植される。「バトルガレッガ」は現在も高インカムを出している。過去の作品の情報を知りたい人は、ホームページhttp://www.RAIZ-ING.Co.JP/へアクセスを。

2Dシューティングとして群を抜く演出が光った「蒼穹紅蓮隊」







BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

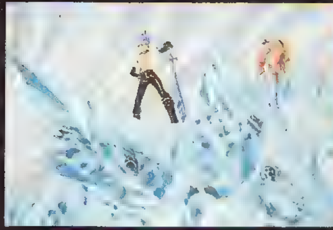
ブラッディロア

エイティング/ライジング＋ハドソン共同開発作品始動!

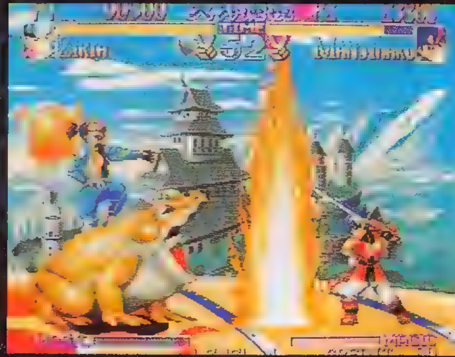
アーケードゲームの巨大な活断層が動き出した!!
この動きに注意せよ! 新作マグネチュード!!

HUDSON

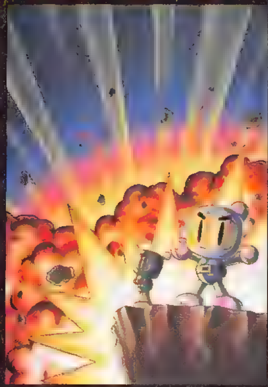
1973年美術写真、無線機器の店として札幌に設立。75年、パソコン機器の販売を開始。78年パソコンソフトの開発、販売を始め、「サラダの国のトマト姫」などのヒット作を出す。84年、ファミコン用ゲームソフトを発売。87年、PCエンジンに参入。89年、「天外魔境ZIRIA」を発表。大ヒットとなる。代表作に「桃太郎電鉄」「ボンバーマン」、近年ではサターンで「天外魔境　第四の黙示録」を発表、大ヒットした。



大ヒットしたサターンソフト「第四の黙示録」



ハドソン初アーケード対戦格闘ゲーム「天外魔境真伝」



複数対戦が熱い「ボンバーマン」





動き、ストーリーともに熱い「第四の黙示録」



夢のタッグ誕生!

独自の世界観を持つ縦スクロールシューティングゲーム「魔法大作戦」で華々しくデビューを果たし、その続編であるレースの要素を盛り込んだ「疾風魔法大作戦」を経て、もはや説明の必要はないであろう大ヒット作「バトルガレッガ」、そして「蒼穹紅蓮隊」によって縦スクロールシューティングのメーカーとして不動の地位を手に入れたエイティング／ライジング。

日本初のパソコンゲームソフトに始まり、コンシューマーゲーム機の黎明期から数々のヒットゲームをとばし続け、家庭用でヒットした天外魔境シリーズのキャラクターたちの活躍する「天外魔境真伝」でおなじみのハドソン。

この2社が手を組み、ついに一つのゲームを生み出した。それがこの「ブラッディロア」、なんと3Dポリゴン格闘ゲームである。

3Dポリゴン格闘ゲームはエイティング／ライジングにとっても、ハドソンにとっても初の試み。とはいえエイティング／ライジングとハドソンのタッグであればきっと我々の期待通りの、いや、それ以上の「ブラッディロア」を見せてくれるに違いない。

担当・ギィ

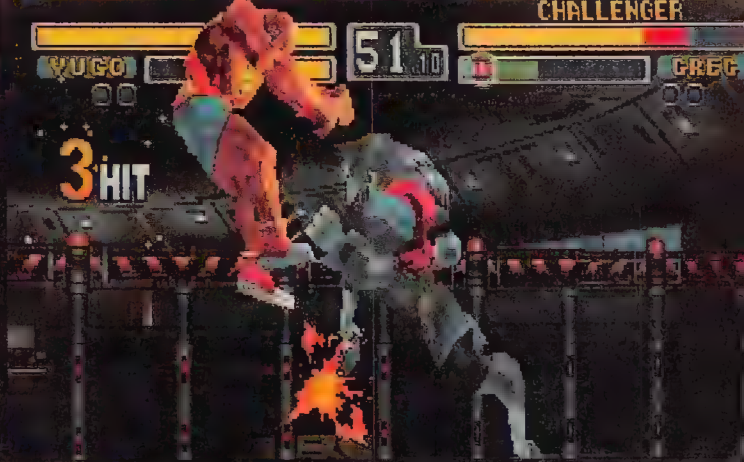


MAN



ユーゴ YUGO

正統派主人公キャラ、ユーゴ。狼に変身する彼は、どんなストーリーを背負って闘っていくのだろうか。





獣化の瞬間。獣化中は体力が回復し続け、数々の強力な技が使えるようになる。

ブラッディロア[illegible]るボタンは3つ。パンチボタンとキックボタン、そしてこのゲーム最大の特徴である「獣化ボタン」である。

獣化ボタンを押すことで、キャラクターは閃光とともに相手をはじき飛ばして変身し、獣人へと姿を変える。

獣化中は獣化ボタンによる、様々な攻撃が使えるようになるばかりではなく、体力回復、ジャンプ力向上、技のキャンセル、相手を高く浮かせて空中コンボが決まるなど、いいことづくし。

しかしなんといっても、獣化中の攻撃は、派手に血が噴き出して気持ちいい、というのが一番の魅力であると断言してよいだろう(いいのか?)。

だが、獣化ばかりがブラッディロアのウリではない。

ニュートラルガードが可能であったり、3Dでは初の空中ガードができたりする。壁もダメージ蓄積で破壊され、リング際の攻防が存在する。

そのほか特徴的なのが、ガード中に素早くレバーを前に



狼と化したユーゴがのど笛を食いちぎる!

ハドソンコメント

どれだけ感情移入できるか、これだけキャラと一体化できるか、技が決まれば熱いし、くらえば痛い。だから、喜びもするが、血も噴き出しヘドも吐く。さらに、自分という人間を超えるための"獣化"。[illegible]以上にユーザーの心を震えさせることが出来れば幸いです。BLOODY ROAR、血の叫び。がんばって叫びますのでよろしく。



アリス フォックス

ヒロインのアリスと、フォックス。ある意味、フォックスはアリスより女っぽいキャラなんだけど、男なんだよなあ、トホホ。

アーケードゲームの巨大な活断層が動き出した!!

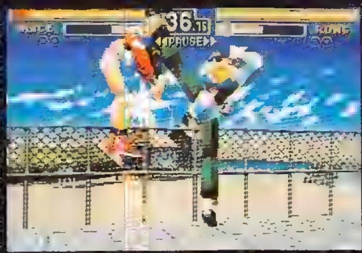
この動きに注意せよ! 新作マグネチュード!!



キャラセレ画面。人間で選ぶかケモノで選ぶか?



虎と化してもリアルな中国拳法を操るロン。



獣化しなくてもこの通り、普通に闘える。



ウサギVS人間?



イノシシ女…しかもオバサン。



飛び散る多量の鮮血!さすがはケモノ。



野生の血を呼び覚ませ



HU
Beast

入れることで軸をずらし回避するシステム。これで相手の側面や背後に回り込み、隙に攻撃を決めることができるのだ。ただし、やはり万能ではなく、技によってはつぶされてしまうこともあるわけだ。この辺の攻防もまた熱くなりそうだ。

相手を吹っ飛ばしたり、盛大に鮮血をまき散らしたりと、とにかく派手で気持ちいい演出の多いこのゲーム。戦の日々はすぐそこだ。

ALICE FOX

獣人形態のアリスとフォックス。獣人形態は、そのケモノの特性をより生かした動きが表現される。

コメント

エイティング ライブ

今回のゲームは我が社初！3Dポリゴン対戦格闘ゲームです。オッ、見ればわかるって？いやいや見ているだけではわからないのですよ、これが。何と言ったって最大のウリは、ゲーム中の登場キャラ全員が変身して獣人になるっていうのだからもう大変ーでもそれだけではなくて「バランス」「テンポ」「爽快感」「H…」等の部分にも、それ以上に時間をかけて調整したので、是非プレイしてみてねっーきっと毎回新しい発見があるはず。

※画面は開発中のものです。

これが人間の背負った業ってやつなのね

キャラグッズ無法地帯

担当：ティーム如月所属のコドモ

新世紀エヴァンゲリオンハイグレードTシャツ



遂にエヴァの景品にもTシャツが登場。ネルフやゼーレのエンブレムをあしらった小粋な逸品。今年の夏はこれ着て映画観にいこうね。（6月登場予定）

今、巷のゲーセンで大人気のキーチェーンフィギュア新世紀エヴァンゲリオンに、早くも第2弾が登場。今回はエヴァと使徒が中心の品揃え。笑顔の綾波レイを見るのってこのキーチェーンフィギュアがはじめてよボク。（6月登場予定）



キーチェーンフィギュア新世紀エヴァンゲリオン2

やっぱサクラ大戦でしょ！

セガ「プライズ」

キーチェーンマスコットサクラ大戦



セガサターンの大人気のサクラ大戦もプライズに続々と登場。今後もサクラ大戦ものはいろいろと商品化されていくらしいから、サクラ大戦ファンは期待していてね。（5月登場予定）

キーチェーンマスコット バーチャファイター3



ジャワティカップの予選もはじまり、さらなる盛り上がりを見せるVF3。もちろんプライズのVF3もまだまだ盛り上がっていくぞ。（稼働中）

とるとるマスコット タツノコキャラクターフィギュアキーホルダー



数あるタツノコキャラの中でも、ムテキングに出てきた黒ダコブラザースを商品化するっていう発想はこりゃ一本とられたねって感じ。コレとりあえず今回のイチオシです！でも20歳以下おいてけぼりだね。（稼働中）

とるとるマスコット仮面ライダーソフトキーホルダー



等身大変身ヒーローの代名詞ともいえる仮面ライダーのキーホルダーだ。今度は旧1号ライダーやシャドームーンなんかも出してほしいよね。（稼働中）

タコ美ちゃんっていい味だしてるよね。

バンプレスト「プライズ」

とるとるキャッチャー下級生



つい最近発売されたコンシューマ版も大人気の「下級生」が、ついにヌイグルミ化されてアーケードへ進出!! 写真を見てもらえばわかるように、ヌイグルミの出来はまさに完璧だ。真歩子ちゃんもエプロン姿で、君が獲ってくれるのを待ってるぞ。（稼働中）

すべてをときめき色に染められそう…。

コナミ「キャラクターグッズ」

6月もメモラーのみなさんには、うれしい悲鳴っていうか絶叫って感じに新製品がいっぱい出ますよ！写真がのっているもの以外にも、ポスターが2種類とチビキャラのステッカーが出るし、詩織ちゃんと片桐さんのぬいぐるみとフィギュアも登場するんですよ。6月27日の発売日はレッツ破産！おっとここで新しいニュースが入りました。「ときめきぬいぐるみ」を全キャラ揃えた人と、「ときめきフィギュア」を全キャラ揃えた人は、もれなくそれぞれのキャンペーンオリジナルグッズがもらえるそうです！くわしいことは未定らしいので、続報が入りしだいお知らせするぞ。



ときめきグラスフォーシーズン（4個セット） メーカー希望小売価格￥2800（税別）



チビキャラ春のレターセット
メーカー希望小売価格￥500（税別）



チビキャラ春の鉛筆セット
メーカー希望小売価格￥960（税別）



セル画「春の街角」「ハイ！チーズ」
メーカー希望小売価格￥4000（税別）



ジグソー（108ピース）
メーカー希望小売価格￥2000（税別）



テレカセット（2枚組）「春の街角」「ハイ！チーズ」
メーカー希望小売価格￥2400（非課税）



チビキャラ春のノート
メーカー希望小売価格￥400（税別）

WARNING!



ついに出てしまいましたよ、究極のグッズが。その名も「ときめき1/1藤崎詩織胸像」その名の示すとおり、実物大の詩織ちゃん胸像だ。完全受注生産で締め切りは6月15日、興味のある方は、コナミエンタテインメントクラブ（0120-573-114）まで電話してみてね。



トレーディングカード Vol.1 全117種類
メーカー希望小売価格￥300（税別）

お便り待ってます！

当コーナーでは以下のような、情熱と物欲あふれるお便りをお待ちしております。

●グッズ情報求む！
「あんなゲームやこんなゲームのグッズ情報が知りたい！」というような方、おハガキください。担当が懇切丁寧に調べます。

●作ってメーカーさん！
「俺こういうアイテム欲しいのになーでも出てねーなー」っていうそこのアナタ―おハガキください。誌面で発表すれば商品化のチャンス―（かもしれない）

その他ご意見ご希望なんでも受け付けています。
宛先はゲーメスト編集部「キャラグッズ無法地帯」まで。


KONAMI
COMPLETION. A NEW DISTURBANCE IN OUTER SPACE IS DETECTED... IT IS HEADED OUR WAY.
OUR BEST SCIENTISTS OFFER NO EXPLANATION. THIS IS HIGHLY UNUSUAL.
THEY CONFIRM ONLY THAT IT IS NOT ON A FRIENDLY MISSION... WHAT IS ITS INTENT?
NEO
GRADIUS

SOLAR ASSAULT™

THIS IS THE STORY OF THE LEGENDARY STAR FIGHTERS "VIC VIPER" AND "LORD BRITISH", BLAZING A NEW TRAIL THROUGH DEEP SPACE. UNKNOWN ENEMIES ARE THREATENING THE PLANET GRADIUS, INTENT ON STEALING OUR NEWEST AND MOST ADVANCED FIGHTER, "ALPINIA". WITH THE PEACE OF THE PLANET IN JEOPARD Y, BRAVE HEROES ARE RISING UP AGAINST THE UNKNOWN ENEMY. THE LIMITLESS DIMENSIONS ARE THEIR BATTLEFIELD AS THEY FIGHT EXTREME BATTLES AGAINST THE HIDDEN ENEMY.
WHERE ARE THEY HIDING?



DEFCON 1

BUT BRAVE HEROES STAND READY TO FIGHT FOR THEIR LOVED ONES AND MAINTAIN PEACE. WE ARE TAKING OFF TO DEFEAT THIS UNKNOWN EVIL ENEMY. OUR FORCES ARE LEAD BY THE LEGENDARY STAR FIGHTERS "VICVIPER" AND "LORD BRITISH". THEY ARE JOINED BY THE NEWEST HYPER-DIMENSIONAL STAR FIGHTER "ALPINIA" WHICH WILL HAVE HER FIRST TESTS IN BATTLE. YOU MAYBE THE ONE TO SAVE THIS CRISIS.
YOUR MISSION: SOLAR ASSAULT

PSYCOM LASER

VIC VIPER

LORD BRITISH

ALPINIA

GENERATION

SOLAR ASSAULT — VIC VIPER, LORD BRITISH, ALPINIA

KONAMI

PS　SS　タカラ　発売中　6800円(税別)

恋と魔法の青春SLG

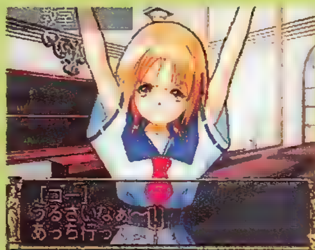
エーベルージュ

ワーランドの存亡はキミの手にかかっているのだ。恋に魔法に修業を怠るべからず。

創造魔法を習得するのだ

WIN95で大ヒットした恋愛育成シミュレーション。移植にあたってフルボイス、イベント、アニメーション、グラフィックの描き起こしなどが行われ、その容量なんとCD-ROM2枚分。

ゲームの目的は、近い将来ワーランドに訪れるといわれている危機を救うこと。「トリフェルズ校」へと入学した主人公を、ワーランドを救う手がかりとなる「創造魔法」の使い手に育て上げるのがキミの使命なのだ。キミは無事、この国の危機を救うことができるかな？



こんな可愛い娘との淡い恋愛が楽しめるのだよ。

少年期、思春期の2部構成

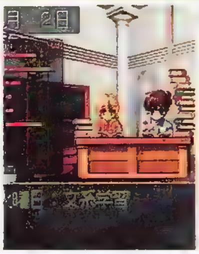
このゲームは、前編9～10歳の2年間、後編14～16歳の3年間の2部構成で展開していく。この5年間の間に勉強、運動、多彩なキャラたちとの交流を通して、己の能力を高めるというわけ。後編に入ると主人公はもとより、周りのキャラたちも成長する。大人っぽく成長した彼女たちの姿を、じっくりと堪能できるぞ。

これが基本コマンド作成画面



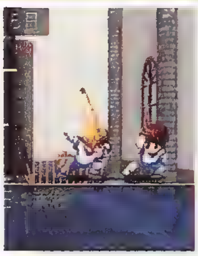
心身ともに鍛えよう

学ぶことが大事



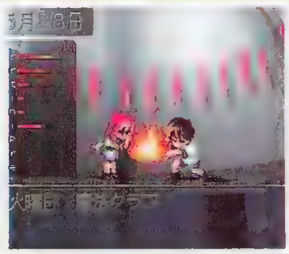
定期テストがあるので、勉強はしっかりしておくのが吉です。

体力をつけるぞ



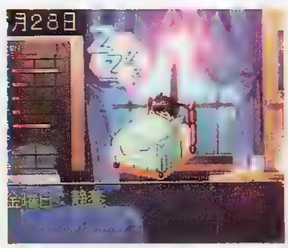
男は体が資本です。しっかりと鍛えておきましょう。武術を極めるのだ。

楽しいクラブ活動



クラブには文化系と体育系の2種類がある。お好みのほうをどうぞ。

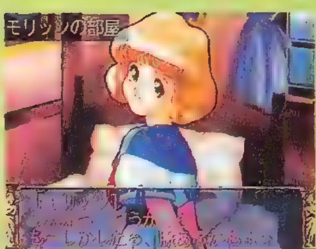
ときには休息



体力が下がると病気になったりするので、定期的に静養は取るようにしよう。

休日は女の子とね

勉強や魔法修業ばかりが学園生活のすべてではない。ときには、女の子との触れ合いに一喜一憂することも、学園生活を楽しく過ごすうえでは重要だ。そんなわけで、休日には女の子の部屋へと足を運んでみましょう。女の子の部屋では花束をプレゼントする、おしゃべりを楽しむ、デートに誘うなどの行動が取れる。お目当ての女の子に好みの花束をプレゼントしたり、好みの場所にデートに誘えば、その女の子との親密度が一気にアップ。



休みの日は、女の子の部屋に行く。これ常識です。



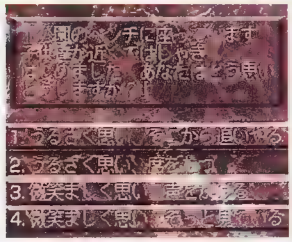
まずは、好きそうな場所にデートに誘うのだ。すると…。



おお～っ。気に入ってくれたみたい。大・成・功。

性格診断コーナー

このゲームでは、主人公の性格が設定できる。いくつか出される質問に答えていけばキミの性格が診断されるというわけだ。



自分自身も知らない本当の性格が今、暴かれる…。

PS ナムコ 発売中 5800円(税別)

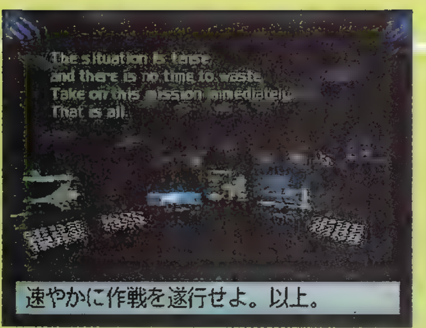
熱きドッグファイト再び…

エースコンバット2

あのドッグファイトの決定版が再びPSに登場。熱き戦いを大空で繰り広げるのはキミだ！

敵の待つ大空がそこにある

スピード感あふれるドッグファイト。そして、オリジナリティーあふれる数々のミッション…あの『エースコンバット』から約2年、ついにその続編が登場した。今回紹介する『2』は、グラフィックやミッションがさらにパワーアップ。数々のミッションをこなし、世界に平和を取り戻すことができるか否かは、プレイヤーの腕にかかっている。



クーデター軍を鎮圧し、再び平和を取り戻すことがキミの任務だ。

緊張のブリーフィング すでに戦いは始まっているのだ

各ミッションを始める前に、プレイヤーに対してその作戦の詳しい説明がなされる。それがブリーフィングだ。ここで自機の進行ルートや、攻撃目標といった重要な情報を聞くことができる。また、作戦内容の説明が終わったあとでも、敵戦力の種類を詳しく見ることが可能。ミッションの再確認にはもってこいなのである。さらに、ミッションがある程度進むと、僚機を同行させることができるようになる。もちろん、ただ同行させるのではなく、自機の護衛や重要拠点の防御といった、いくつかの項目が指示可能。最後に、作戦の状況に応じて、自分が乗る機体を選択すればミッション開始となる。



進行ルート共に破壊目標が次々と表示されるブリーフィング画面。



僚機のパイロットは男女2人の中から選ぶことが可能だ。どれを選ぶ?

ついに大空へとテイクオフ！臨場感あふれる舞台が君を待つ

大空へ飛び立ったのなら、あとはプレイヤーの自由だ。作戦目標だけを攻撃するもよし、敵戦闘機とのドッグファイトに酔いしれるのもいいだろう。だが、どの行動をとってもテンポよく、緊張感あふれる戦闘が味わえることには変わりはない。くうかくわれるか…そんな世界がそこにはある。

セレクトボタンで視点変更可能





敵をロックオン。そして、ミサイル発射！命中するか…？



バルカンが敵航空機に命中！炎上しながら墜落していく。

任務完了 その腕には

無事作戦を終了すると、自らの飛行経路を確認することが可能。そして、撃墜した分だけの報酬を得ることができるのだ。さらに、ある条件を満たすことで、新しい機体を購入することができる。これも楽しみのひとつである。



新しい戦闘機が購入できるようになった。この機体の性能は？



ミッション中に特定の敵機を倒すと、勲章をもらうことができる。

初心者から上級者まで楽しめる！

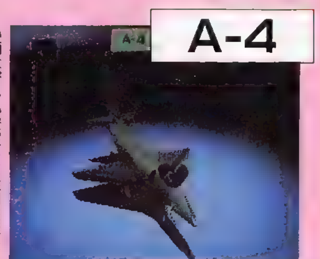
『エースコンバット2』では前作と同じく操作方法（ノービスとエキスパート）の変更が可能。初めての人はノービスで航空機の操作感覚を掴み、ある程度慣れてきたらエキスパートに切り替えて、本物と同じ操作方法で戦闘機を操ることもできるのである。もちろん、上級者にも楽しめる内容になっているぞ。

さらには、ネジコンやアナログコントローラ、といったアナログジョイスティックにも対応。実際の戦闘機のような微妙な操作ができるようになるのである。

戦うためだけに生まれてきた 美しき鋼鉄の翼たち

『エースコンバット2』に登場する航空機は、ほとんどが実在する航空機をモデルにしたものだ。ここでは、そんな航空機たちを紹介しよう。

A-4



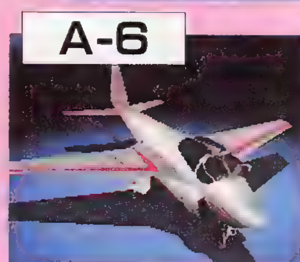
小柄ながらも安定した旋回性能を誇る機体。スピードはいまいち。

F-4



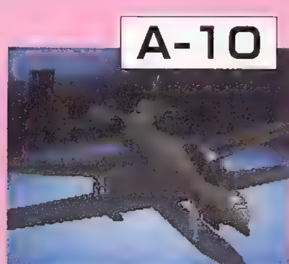
古い機体のためかMig-29などと比べると若干劣る感じがする。

A-6



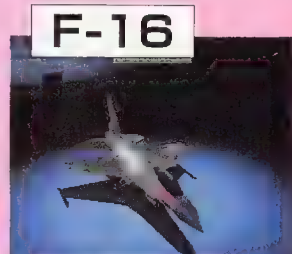
A-4と同じく対地攻撃に重点を置いた機体。

A-10



旋回性能が非常に優れている機体。対地攻撃もなかなかのもの。

F-16



運動性能を重視した機体。非常に操作しやすい機体でもある。

Mig-29



F-16と同じく運動性能を重視。性能はほぼ互角といってもいい。

PS テクノソフト 発売中 6800円(税別)

まったく新しい感覚のRPG

Neorude

©Technosoft Co.,Ltd.

主人公を直接操作せず、誘導していくRPG。
ティルたちの運命は、キミの手にかかっている。

新感覚リーディングRPG

主人公たちを直接操作せず、間接的に誘導し謎を解いていくというのが、新しいタイプのRPG「ネオリュード」だ。このゲームはすべてがリアルタイム3Dポリゴンで表現されている。それによって、謎解きアドベンチャーゲームにありがちな、単調で地味というイメージはない。

一般のRPGは、戦闘だけが経験値を上げる唯一の手段というものが多いが、それだけでなく「謎を解いた」ことでの経験を重視している。謎に対しての答えは複数あり、それから得る経験値も様々。例えば、「無傷ですむ」という答えや、「ダメージを受けてしまう」という答えが、同じ謎に用意されていたりする。


フルリアルタイムポリゴンで創られた世界は様々な視点から表現されている。

それは、ささやかながらも運命の始まりだった。
そうと知ったのは、すべてが終わったあとだったけど、
それでも……ぼくたちの新しい日々の始まりだった。

はじめはこんな風に……

長い月日の内に寂れ、なかば波うった遺跡の石畳。
はるか頭上の空を、大陸船がゆっくりと飛んで行く。
かすかにきこえてくる、呪音機関の音。

「皇国盟の『ジオロア』か……年代もんだな、ありゃ」
「へぇ？　よくわかるねルーフレイン」
「けっ」

それは、よく知られた遺跡の一つ……
いままでに何人もの冒険者達が足を踏み入れ、価値ある物はほとんどなにも残っていないという場所だった。

「でも、歩いてこれる遺跡って、ここくらいだよね」
「大陸船があったらなぁ……」

テイルの言葉につられて、アリアがためいきをつく。
大陸船は、本当の冒険者の証。そして彼らは半人前だった。

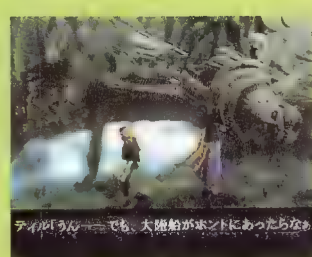
「だれか、出入りした跡があるな……
ここ二、三日ってとこか」

遺跡の入口を調べていたルーフレインの言葉に、
アリアが敏感に反応する。

「だったら急がなきゃ。　ほら、二人とも！」
「へいへい」
「ようし……行こう！」

軋みながら開かれる、遺跡の扉。

それが、ぼくたちの新しい日々の始まりだった。



物語の大きなポイントでは、華麗なムービーがこの世界を表現する。

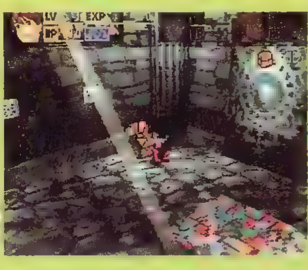

イベントシーンは、表情豊かなキャラクターの演出が見られる。

すべてはクリックで

ここで、主人公を間接的に操作するといっても実際にどう操作するんだろう、という疑問がわき上がってくる。その疑問を解決する答えはクリック。クリックとはカーソルを動かして場所を指定する動作のこと。

ネオリュードでは歩きたい場所や目標を指定し、キャラクターを誘導して操作していく。今までのRPGの基本であったいくつものコマンドを使い分けるという作業が必要なく、この「クリック」という簡単な操作で、キャラクターのすべての動作が可能である。「これはなんだろう?」と思った所にカーソルを近づけ、マーカーが点灯しているところをクリックすれば、あとはそれに対する行動を自動的に開始する。


宝箱の上に表示されているマーカーをクリックすると…、


キャラクターが自動的にその場所に行き宝箱を開ける。

戦闘システム

気になる戦闘はというと、またここでも出てくる3Dポリゴン、それに加えてAIでのリアルタイムオートバトル。

基本的な行動はAIが判断し、状況と行動方針に合わせて行われるが、士気というパラメーターによりキャラが自発的に行動方針を変更する場合がある。気をつけるべし。

ここで士気という言葉が出てきたのでそれを説明しよう。士気とはそのキャラのテンションを表し、キャラの置かれている環境に影響を受け戦闘中は常に変化している。士気に影響されるのは、行動方針と後述するスキルゲージ回復速度。行動方針への影響は極端に増加、減少したときに表れる。士気が高い状態では防御中でも勝手に攻撃態勢になるといった感じ。その他にもキャラ固有の影響もある。

スキルって?

スキルとは、スキルゲージを使用する技の総称。必殺技や、魔法全般がそれにあたる。

通常技との違いは、攻撃がより強力になりスキル使用中は青く点滅し無敵になる。

またスキルにはレベルがあり、最大5レベルになる。スキルレベルの最大値はキャラレベルに比例して上がっていく。当然ながら、スキルレベルが0のときは使えない。

スキルゲージは正常な状態であれば随時溜まっていき、防御中はそれの2倍の速度。また、士気が高ければ早く回復し、低ければ回復が遅い。


キャラ名のとなりにあるのがスキルゲージ。


戦闘シーンでも視点をいろいろ変えられる。


攻撃、防御、逃げるという命令を下すことができる。


必殺技は破壊力がある。写真はティルの断空斬。

カラーアイランド ハドウー拳ッ!!!

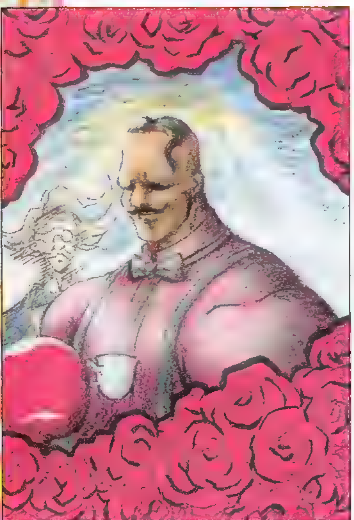


↑（兵庫県　蚕中彼方さん）
☆春らしいね♡少し時期遅れでスマン。

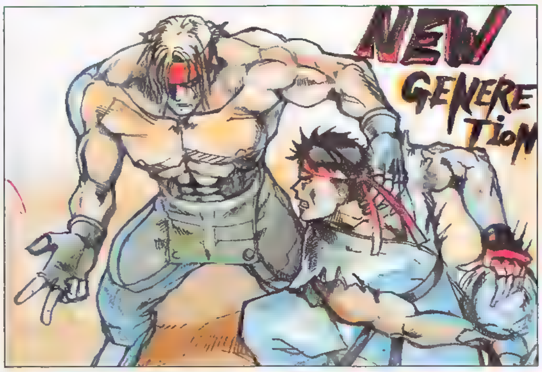
今日のむー　ちゃん♡

ストⅢムックに寄せられた大量のイラストを使って特集してみましたー。ファンブックにも渡ってるので投稿した人は要チェックだ!!質問を頂いたんですが、私の使用キャラはユン（小P）です。GED氏のおしかけ弟子!!ショーンみたい。とほ。（MIO）

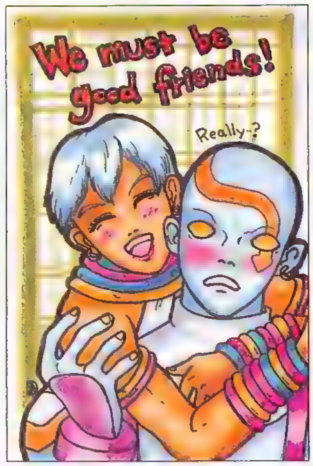
ストリートファイターⅢ特集



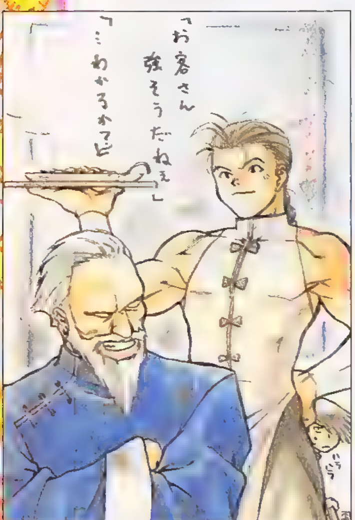
↑（愛知県　コインダッドリー君）
☆お茶のときもグローブ。ドライブのときもグローブ。夏はさぞかし…。



↑（長野県　吉川隆君）
☆新旧主人公対決!!みんなのまわりではどっちがそれらしい?



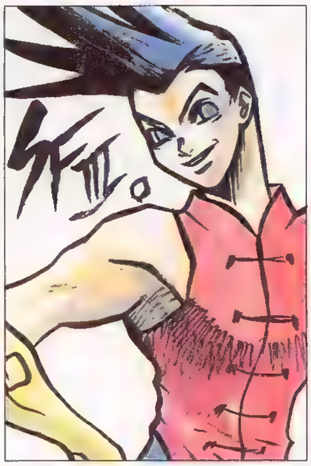
↑（大阪府　オレンジ園子さん）
☆手足の長さといい、体の柔らかさといい、君たち似た者同士じゃん。



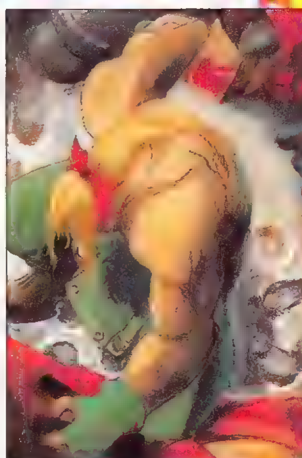
↑（北海道　さしみ定食さん）
☆この２人って少し技が似てるよね。何か関係あったら面白いのになー。



↑（京都府　AZY君）
☆その痛みが、悔しさが、きっと君を強くする。



↑（埼玉県　スチュワート教官さん）
☆兄貴にだけは絶対負けないぜー!



↑（高知県　もしかしてこれ投げ?A君）
☆エアニースマッシュです。個人的にはくらってみたい技みたいな♡



↑（兵庫県　げんたろ君）
☆じいさん!!女の子が2人もいるのにそれはないヨ～。



↑（京都府　尾藤アキラさん）
☆俺たちが何て呼ばれてるか、アンタに教えてやろうか?



↑（大阪府　大川真樹子さん）
☆馬鹿にされちゃ困るわ、私だって闘いに生きる身なんだから!

注意!!

カラーイラストを送るときの注意。金、銀、蛍光色はきれいに出ないので使わないほうがいい。ピンクも明るいと×。ハガキなどはそのままよりも封筒に入れて送ると汚れることもなく届くよ。がんばって描いた物だもの、きれいなままみんなに見せたいよね。



七瀬葵 ナコルル&リムルルフェア

おかげさまで第1弾はとっても好調な売れ行きです。ありがとうございます。で、お待たせせの第2弾は只今制作がとっても遅れてます。ごめんなさい。より良い商品を作るために担当者一同努力していますので、もう少し時間をください。6月中旬には発送を開始できると思います。ちなみに第2弾のキーホルダーの絵柄はリ・・・ごほっごほっ!を予定。乞う御期待!

第一弾 好評発売中

第一弾のグッズ4点の中から、「ナコ&リム羅刹テレカセット」と他もう一点(マグカップ又は「ナコ&リムマウスパッド(華)」をまとめてお買い上げの方にもれなく、七瀬先生描き下ろし非売品キーホルダーをプレゼント!(キーホルダーは第二弾のものとは違うイラストです。)

ナコルルマグカップ
価格893円 送料:G
通販番号:SS-169

リムルルマグカップ
価格893円 送料:G
通販番号:SS-170

マグカップは2個以上ご注文されても送料は800円です。





ナコ&リム羅刹テレカセット
価格2300円 送料:A
通販番号:SS-168



ナコ&リムマウスパッド(華)
価格1575円 送料:E
通販番号:SS-167

第二弾 6月中旬発売予定

「ナコルルマウスパッド(雅)」と「ナコ&リムCDケース」をまとめてお買い上げの方にもれなく、七瀬先生描き下ろし非売品キーホルダーをプレゼント!(キーホルダーは第一弾のものとは違うイラストです。)



ナコルルCDケース
価格1890円 送料:E
通販番号:SS-172

ナコ&リムマウスパッド(雅)
価格1575円 送料:E
通販番号:SS-171



零豪鬼Tシャツ

ついにヴァリアブルアーマーにまでなっちまった豪鬼をTシャツに!こいつを着込めば殺意の波動パワー(5億ちょんまげ)で君の馬力も軒並みアップ!プリントはフロントなので、漢らしく着こなしてくれ。

零豪鬼Tシャツ
価格1890円 送料:E
通販番号:C-164



ナコ&リム夫婦湯呑み

実はビミョーに大きさが違うナコ&リム湯呑み。ぜひこれでお茶をすすりながら、団子を頂いて欲しいですな。

ナコ&リム夫婦湯呑み
価格2100円 送料:E
通販番号:SS-174



読者サービス部で取り扱っている商品は
マルゲ屋各店舗でもお買い上げ頂けます。





▶実際の商品とは異なります。

虹色町の奇跡リンツテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-163



虹色町の奇跡桃子テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-148

虹色町の奇跡めぐみテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-149

虹色町の奇跡久美子テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-150

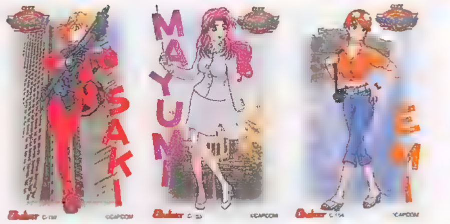
虹色町の奇跡シャーロットテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-151

突然お知らせでございます！

メルティバインダー、及びメルティテレカケースは、現在品切れとなっています。只今新バージョンを制作中の為、もうしばらくお待ちください。

虹色町の奇蹟

大好評虹色町テレカシリーズに、リンツも登場！かゆい所まで手の届くこのラインナップ。くー、いかす。ゲームの中じゃリンツにはアタックできないけれど、これで人外マニアの君も安心だ。何？妖精はどうしたって。それはまたそれで備えがあるのじゃ。楽しみじゃのう。ちなみに桃子の背景は高台からの町並みです。エンディングに魅せられてのかなり個人的セレクトな眼鏡マニア。



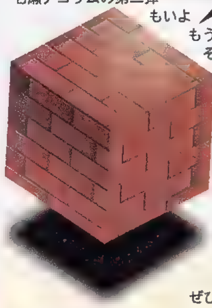
虹色町の奇跡サキテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-152

虹色町の奇跡真由美テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-153

虹色町の奇跡絵美テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-154

coffee break

今回の毒舗は、目の肥えた毒舗っ子も思わずシャッポ脱いじゃいそうなラインナップ。七瀬ナコリムの第二弾もいよいよ形が見えてきたし、もう夏を目の前に零豪鬼Tシャツ。そしてそろそろ出回り始めて来たかカプコンの虎の子、「ヴァンパイアセイヴァー」からテレカをリリース。個人的には、も～ジェダいち押し！クラクラしそうな位カッコいーっ！ぜひテレカはつねに懐に持っていたい一品デス。そしてそして136ページのストIIIビデオ、これもゲーメスト主催ストIII大会を前にして見ておかなければいけないでしょう。ビデオの発売を記念してテレカのフェアをやっているので買うなら今！



GROOVE ON FIGHT

村田蓮爾の描くグループ・オン・ファイトから、ポプラ、レミ、ソーリス、クリスの人気高げな４キャラをピックアップ。個人的にソーリスの胸がとてもたまらん。限定生産なので、今回の購入を逃すとたちまち入手困難。いや、たまらん。



ポプラテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-17

クリステレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-16

ソーリステレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-18

レミテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-19

VAMPIRE SAIVOR

とってもダークな感じに仕上がって制作者もご機嫌のセイヴァーテレカだ。背景のワサワサはイバラだぞ。関係ないけど、セイヴァーは勝ちポーズとかの細かいところが妙に凝ってるので注目すべし。



ジェダテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-165



リリステレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-166

キュービーテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-167

バレッタテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-168

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

特別企画「リアルバウト餓狼伝説スペシャル、もっと楽しくあそんじゃおう！」企画、その名も「スターバウリング」。見ないと後悔するよ。



リアルバウト餓狼伝説スペシャルビデオ
価格5040円　送料：H
通販番号：GV-35

読者サービス部で取り扱っている商品はマルゲ屋各店舗でもお買い上げ頂けます。

ストリートファイターⅢビデオ発売記念

ストリートファイターⅢ、EXテレカフェア

下のストⅢまたはストEXテレカを3枚以上まとめてお買い上げの方にテレカスタンドを1つプレゼント!
このストⅢ・ストEXテレカは残り少ないので、今回を逃すと入手困難に!





ストⅢリュウテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-127
ストⅢケンテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-128
ストⅢユン&ヤンテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-129
ストⅢエレナテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-130
ストⅢダッドリーテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-131



ストⅢネクロテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-132
ストⅢアレックステレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-133
ストⅢいぶきテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-134
ストⅢショーンテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-135
ストⅢオロテレカ 価格1200円 送料：A 通販番号：C-136



ストリートファイターⅢビデオ
価格5040円 送料：H
通販番号：GV-36

あくまで硬派に、あくまで強くなるために……。

90分に凝縮された、
徹底した攻略。
アレックスを始めとする、ストリートファイター10人の
真の実力が開花する。
すべてが見所
「ストリートファイターⅢ」ビデオ!



ストEXダランテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-155
ストEXプレアテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-156
ストEXカイリテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-157
ストEXアレンテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-158
ストEXガルダテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-159
ストEXベガテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-160
ストEX豪鬼テレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-161



ストEXリュウテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-137
ストEXケンテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-138
ストEX春麗テレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-139
ストEXほくとテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-142
ストEXガイルテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-140
ストEXブルムテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-143
ストEXザンギエフテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-141
ストEX D.ダークテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-144
ストEX C.ジャックテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-145
ストEXスカロマニアテレカ 価格1200円 送料:A 通販番号:C-146

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

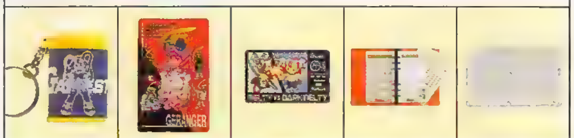
●読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便振込通知票か郵便局の振込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20~30日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

	送料		
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円
			4個以上……400円
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円
	3個以上……200円	F	何個でも……800円
C	1個なら……200円	G	単品発送……800円
	2個以上……400円	H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その送料の中で一番高い送料を送ってください(単品発送の商品は別扱いになります)。
例：ストリートファイターⅢビデオ 1本……無料(H)
零豪鬼Tシャツ 1枚……500円(E)
バレッタ テレカ 1枚……100円(A)
ナコルルマグカップ2個、ナコルルマグカップ2個……800円(G)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はE+G=1300円となります。
(※ナコリムのマグカップはいくつ注文しても800円の特殊単品発送です。)

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー:10点
②ゲレンジャーテレカ:20点
③吉崎観音テレカ:20点
④システム手帳:30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月~金:AM10:00~PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



(毒錆涙の倉庫番kakiーホワイト)
☆毒錆通販でお買い物してたところを毒錆構成員にゲッチュー。銀色の円盤もかくやの人さらい。親元とは幻の名品マルゲ屋置き時計でトレード完了。

(前号のつづき)うん、実はね。非常に私事なんだけど、おいら毒錆広報一佐 しば電(臨時職員)が今回をもって約1年たどたどしくもやってきた毒錆の紙面作りから離れる事になったのサ。まあたまには目も当てられない紙面を作ってきたけれど今となってはおバカな子ほどかわいいってなもんでちょっぴり…。始めた頃はライフワークだと思ってたのにねぇ…、ふぅ。それでも育ての親より、実の親。次回からは実際にグッズを作ってる人間が紙面を作っていくから、「より思い入れのある、より読者のみんなに近い」良い紙面になると思うので、しば電は断腸の思いで、このかわいい「おバカな子」を実の親へ戻すとするのサ。とりあえず読者の皆様を始め、関係者の方々、お世話になりました。これからもなんかあったらヨロシク!じゃーねー!
■毒錆広報一佐 しば電(臨時職員) 人生の四時熟語:一石二鳥。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02 東京

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 4 - 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

料金　特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料		円

通信欄

払込人住所氏名（郵便番号　住所・氏名はフリガナをふってください ※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金 消費税込み 円

受付局日附印

特殊取扱

天下一ゲーマーの店 ㋸屋瓦版

瓦版第99号

イベントスケジュール（1面）

梅雨も㋸屋は元気いっぱい！

はーい☆㋸屋のアイドルメルティでーす。もうすぐ梅雨よね？こんなときは㋸屋でゴッキゲンなアイテムをゲットしてお家で遊んじゃお－それじゃいってみよう!!

この夏も㋸屋は西へ東へ大忙し！みんなついてきて！

4月に池袋店もオープンしてノリノリの㋸屋が、今度は神戸と荻窪に登場！オープン時期は7月頃の予定。詳しくはこれからのゲーメスト誌上なんかで告知しちゃうから、チェックよろしくね☆

センチの夏!! キミのお目当ての女の子は誰かな？

ただいま巷で大ブレイク中の、「センチメンタルグラフィティー」！4月末のポスターロケテは大好評のうちに終了。現在は製品版ポスターが各店に入荷してるから、まだ集めていないキミは早めにゲットするのが吉。トレーディングカードも新カードを加えて再販中。こっちもぜ～んぶ揃えちゃおう！そして、センチグッズでこれから注目なのがフィギュア。ツクダホビーから7月に予定されているのは星野明日香と永倉えみる（スケールは1／6）。完成品が各3800円で、キットは2体セットで4800円。以降はキャラの誕生日に合わせて2体ずつ、全キャラ製品化の予定。これも要チェックね！

いつもありがとう!! 大阪&札幌オープン記念日フェア開催！

みなさんに愛されて、今年の6月で大阪店が4周年、札幌店が1周年を迎えます。

そこで両店では、オープン記念日フェアと銘打って6月中週替わりでフェアを組んでいきます。詳しくは各店頭で確認してね。

これからも㋸屋はみんなによろこんでもらえるようガンバッテいくのでよろしくね♡

「バーチャファイター3バトル甲子園」予選開催！さらなる高みへ…

イベントスケジュールにも載ってるけど、今回バーチャ3の全国大会「バトル甲子園」予選大会を㋸屋で展開中なのです！大阪と池袋の予選大会は去る5月24日に行われ、大盛況のうちに両店それぞれの代表が決定！残りの㋸屋での予選はイベントスケジュールの通り。腕に覚えありまくりのキミもちょっと自信のないキミも、待ってまーす☆

コミゲでおなじみ！G－ヒコロウ先生㊢情報見なきゃソンソン!!

㋸屋でも大活躍中のヒコロウ先生が、同人誌の新刊を6月下旬予定で発行されます。そこで朗報！この新刊と新作テレカ（同人）などのヒコロウグッズをお買いあげの方に、先生入魂のフルカラー4コマ便せんをプレゼントしちゃうぞ。詳しくはお店でね！

MTG、新エキスパンション「ウェザーライト」発売

この「ウェザーライト」は、「ビジョンズ」に続く「ミラージュ」の新エキスパンションで、約150種類のカードで構成されているの。もちろん第5版と混ぜて遊べるよ。この商品は1回限りの生産だから、きちんと予約したほうがいいかもねー（マジ!!）

「ウェザーライト」
（1パック460円）

●英語版
6月10日発売予定

●日本語版
6月末～7月上旬発売予定

あなたの力作・自信作待ってます！同人誌委託受付中！

5月25日の「ときパ3」での出張㋸屋も大にぎわいのうちに終わり、新作同人誌がどんどん入荷中！委託もガンガン受付中だから、お気軽に各店までお問い合わせよろしくね！

6月上半期のイベントスケジュール

日	店舗	イベント
1日(日)	神保町店	ストⅢビデオ解説
	大阪店	PS版あすか120%エクセレント大会
	名古屋店	ストリートファイターⅢ大会
	札幌店	マジカルドロップⅢ大会
	仙台店	鉄拳3タイムアタック大会
	池袋店	ストⅢビデオ解説
8日(日)	神保町店	サムライスピリッツ大会
	大阪店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	名古屋店	バーチャ3バトル甲子園予選
	札幌店	鉄拳3大会
	仙台店	バーチャ3バトル甲子園予選
	池袋店	ヴァンパイアセイヴァー大会
15日(日)	神保町店	バーチャ3バトル甲子園予選
	大阪店	コンシューマゲーム大会
	名古屋店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	札幌店	バーチャ3バトル甲子園予選
	仙台店	ストリートファイターⅢ大会
	池袋店	ヴァンパイアセイヴァー大会

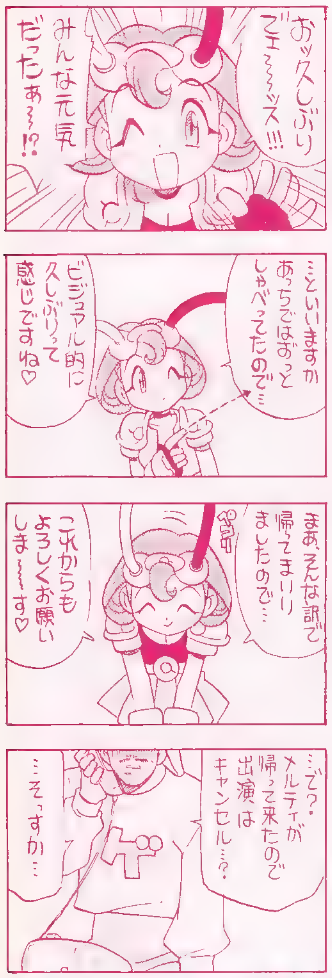
＊イベントは都合により変更になることがありますので、詳しくはスタッフまでおたずねください。また、各店で週ごとにいろいろなフェアを開催中!お気軽にお問い合わせ下さい。

㋸屋からのお知らせ

いつも㋸屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、好評のゲームイベントに、より確実にご参加いただける優先券をご用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで、イベント開始は14時からの予定となっております。詳しくは各店にお問い合わせください。なお、スケジュールは変更する場合がございますのでご了承ください。

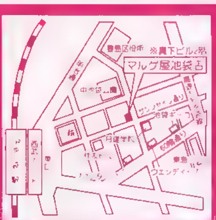
MELTYちゃん!

©1998.1997.YOSHIZAKI MINE.



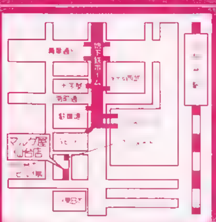
ゲームイベント優先券 6／30号

㋸屋池袋店 6月の定休日9日



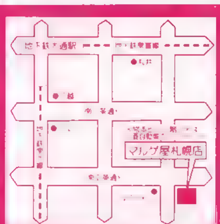
〒170東京都豊島区東池袋1-15-1
眞下ビル2F
TEL 03-3986-7891

㋸屋仙台店 6月の定休日9日



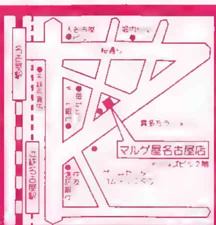
〒980仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F
TEL 022-712-4787

㋸屋札幌店 6月の定休日9日



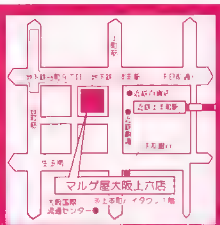
〒060札幌市中央区南二条西1
宮本ビル2F
TEL 011-233-0238

㋸屋名古屋店 6月の定休日9日



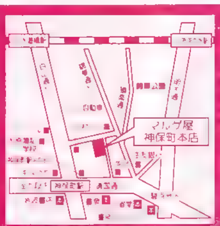
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL 052-583-2970

㋸屋大阪店 6月の定休日9日



〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348

㋸屋神保町本店 6月の定休日9日



〒101東京都千代田区
神田神保町1-26・B1
TEL 03-3293-9325

新声社ビル1FはG-Model
地下1Fはマルゲ屋です

がユースする店

本の街・神田
神保町にあります

ゲームセンター

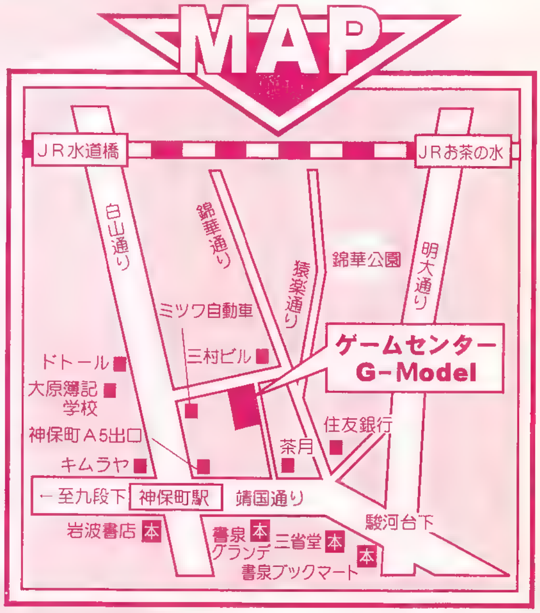
odel

モデル

オープン!!

記念企画

き組手 出演GYU,スー
ァー勝ち抜き組手 出演P・鈴木



バトル甲子園 FIGHTER 3

全国大会に向けて
各地で地区予選
大会開催中だよ!!

マルゲ屋名古屋店
マルゲ屋仙台店（予定）
マルゲ屋神保町本店+G-Model
マルゲ屋札幌店

※各店当日イベント開始は午後2時からです。※詳細は別広告をご覧になるか、各店までご連絡下さい。

1F ゲームセンター G-Modelオープンにともないマルゲ屋神保町本店は営業時間を2時間延長し、閉店時間が午後9時となります。



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

同人誌の売値を経費から計算する。自らの作品に値がつけられないなら、それを目安にするのはいい。しかし高い値をつける言い訳にしているなら間違いだ。同人誌は趣味でやっているのだろう。ならば赤字でもいいのだ。趣味にお金をかける。儲けようとするならそれは趣味だろうか？

投稿規定

・伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、7月15日発売号締め切りへ6月5日、7月30日発売号締め切りは6月20日必着です。

・同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（7月15日発売号までに）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ（37文字以内）。
☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

大蛇薙 上巻



Promised Land発行B5判オフ116頁表紙カラー。900円の無記名小為替+390円切手にて。

「京と庵のシリアス長編の前編です。オリジナルとしても楽しめる本を目指しています」

オロチ一族と八神一族、そして草薙一族の戦いの歴史に新局面をもたらす若者たち。絵と演出にぎこちなさがあるが、オリジナルの設定&キャラはうまく本設定に絡んでいる。下巻で真価が問われる。

（〒343 埼玉県越谷市大房937-8 橋本方PL係）

方舟の鳩



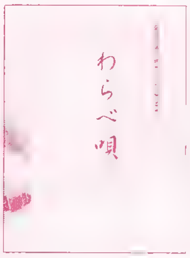
横縞工房発行B5判オフ124頁表紙カラー。1200円の無記名小為替にて。

「エミリオがNOAを抜けるまでのシリアス3本立て。光、氷、時、機、雷がメイン」

描きだしたいテーマが、ややぼやけてしまっているが、穴埋めに頁を費やさず、作品を読んでもらおうという真摯な姿勢に好感が持てる。

（〒950-21 新潟県新潟市大学南2-11-21 鈴木牧子）

わらべ唄



豪華絢爛発行B5判38頁オフ表紙カラー。500円分の無記名小為替+270円切手にて。

「覇王丸と閑丸の出会いのなれそめを小説とマンガ、三話で描いています」

覇と閑、両キャラの素材として用意された味は出せているが、もう一歩、そこに料理人としての独自の味を加えてほしい。技術的に、それを目指すべきレベルに達している。

（〒507 岐阜県多治見市小名田町6-206 藤岡節）

Heaven



うぃざぁ堂発行A5判コピー28頁表紙カラー。500円の無記名小為替にて。

「ギース様とビリーの本で、ほのぼのとお笑い物です」

丁寧な手作り本で、内容も装丁同様あったかな愛が込められてます。ビリーファンへ。

（〒168 東京都杉並区高井戸駅前郵便局留 上原麻美）

超おバカさんFINAL



COMBO SPECIAL発行A5判オフ26頁表紙カラー。300円の無記名小為替+270円切手にて。

「アテナメインの中国チーム本。ちょっぴり下品ぎみ」

アテナ&ケンスウのショートギャグ本。内容は薄めだけど、絵柄の可愛さを買い。

（〒509-01 岐阜県各務原市鵜沼各務原町5-185 加藤方 通販係）

神威



小作人発行A5判オフ68頁表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「サスケ、カムイ中心シリアス本です」

超常の者のカッコよさが味わえる独特の味を持った作品。

（〒543 大阪市天王寺区上本町5-7-2 東海殖産ビル上本町Ⅱ 107号 土屋恵子）

ベリーベリーマフィン



空飛ぶクジラ団発行B5判オフ52頁表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「俺、京中心の京アイドルギャグ本」

京を人気の中心に据えたKOF本。掘り下げは足らないが、逆に気楽に京を愛でられる。表紙で選んで大丈夫。

（〒802 福岡県北九州市小倉北区江南町5-47ビブレ江南304 厚田文代）

祈りの季節



でんぐりやまね発行B6判116頁表紙カラー箔押し。800円の無記名小為替にて。

「あて名シールを必ず同封してください」7月末日で受け付け終了。

扱われているゲームは、ファイアーエムブレム、DQⅢ、バズー！魔法世界、侍魂。ゲームキャラを、プレイヤーの操り人形としてではなく、ストーリーの中に生きる人間として見せてくれる本、技術的にも秀逸でオススメ。

（〒490-11 愛知県海部郡甚目寺町大字甚目寺字郷中151 船戸明里方「祈り」係）

BODY VIBRATION



PANNY発行B5判オフ40頁表紙3色。600円の無記名小為替+270円切手で。

「濃くて凶暴な京様本です」

頽廃的、暴力的な世界、強すぎるパワーで周囲の人間と自分とを振り回しながら生きる京。18歳未満購入禁止。

（〒180 東京都武蔵野市境南町5-4-23 村田和花子）

VIBE8



悪ノ華発行B5判オフ28頁表紙2色。700円の無記名小為替にて。

「リュウ×さくらメイン。虹色町のサキちゃんと久美子ちゃんも少しやっちゃってます」

デッサンは要努力だが、線は引けてる、読んだマンガから取ってきたシーンを描くのでなく、キャラの心の動きを考えて、あなたがキャラに行動させるようにしよう。18禁。

（〒739-17 広島県広島市安佐北区口田2-4-16 川西明）

お詫びと訂正

前号にて紹介いたしました、奇人別動隊発行『忍魂 兄弟降臨』の申し込み住所に誤りがありました。正しくは、「〒583 大阪府羽曳野市高鷲5-437 高鷲マンション巽508号」です。ご迷惑をおかけしました。

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して[illegible]カ月以上も返事がない場合[illegible]などが考えられますので、[illegible]手紙を出すことをお[illegible]めします。[illegible]内容に[illegible]さい。またハガキの端は印刷に出ないので、[illegible]ある八ガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

♪ようこそ レゲーの音国へ!!

◎ レトロゲームVGMアレンジ集合体

『電脳奏戯 6』

[illegible]。何かが新しく、そしてどこかが斬新な[illegible]のVGMをリメイク&フルアレンジ。
一見マニアックにして実存マニアックに非ず！ 今作も又オモシロオカシイ愉快なサウンドがフルチャージ！

◎ [illegible]
[illegible]
〒988 宮城県気仙沼市内の脇2－145
中谷方 電遊音楽Co.



ゲームONLYコミケ りせっと! 夏の陣

●日時：1997年6月22日日 10.30～15.00
●会場：サンライフ名古屋 (地下鉄浄心駅より徒歩10分)

問い合わせは、80円切手貼付の返信用封筒同封で。

〒481
愛知県西春日井郡師勝町能田蓮池58
中園 完



便センありまス

- A ウォーザード 色上質に蛍光オレンジ刷。
- B ストZERO2 同上。
- C X vs SF ニュートーンに紫刷。
- D X vs SF② 色上質にレインボー刷。

…この他にもDGD、スパズルX、KOF'96の便センもありまス〈どれも全て100円です〉 欲しいと思って下さった方は、代金分の[illegible] 送料分の切手（1部 190円 2～5部 270円 6～[illegible]部 390円）を同封して下記まで[illegible]

〒753 山口県山口市吉敷1890－3
村上 久美子 マデ。

あと、念のための80円切手も同封しておいて下さい（使わなければお返し致しまス） 同人グッズの使用はOKです。



会員様 募集

■キングオブファイターズ中心サークル「MIRAGE・CITY」では、会員様をお集しています。

■いちおうなんでもありなよろずサークルです。興味をもたれた方は、80円切手とアテ名シール（カードも可）を同封して下記までおといあわせ下さい。

あて先
441-01 愛知県
宝飯郡 小坂井町
平井藤ノ木34の1
酒井 己奈 まで



「Royal Viking 3」 ゲーム中心オールジャンルイベント

◀97ねん8がつ17にち▶ 直接・委託・カタログ参加募集!!
札幌そごう・プラニスホールにて

申し込み〆切は、委託が9/7 直接・カタログが9/14 ですので お早めに申し込み書を請求して下さい。まってま～す

〒065
北海道札幌市東区北51条東9丁目745～169
安田 様方「R・V3」係

CUT BY [illegible]



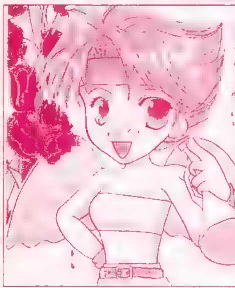
会員サマ募集

切実です。

超よろずサークルBHLでは会員様を切実に募集しています 2ヶ月に1回の発行で毎号特集も組んでいきますよろずにしか出来ないことをどんどんやって行くので興味を持たれた方は80円切手同封で男女年齢問わずっ
〒158 東京都世田谷区東玉川1-32-8 村松 あい マデ



便せん作りました



コスプレメンバー募集!! (関東のみ)

●女の子ONLY『ときメモ』のコスプレチームを結成しま～す。イベントへ行ったり、アットホームな活動をしたいと思います♥年齢制限無し。コスプレ経験の無い方も大歓迎です。興味持たれた方は80円切手同封の上、下記まで連絡ください！

〒271 千葉県松戸市
松戸1291
イノヨコビル2F－25
相原 様方『G』係



ゲームのびんせん ありますっ

- ♥ プリクラ大作戦（クララ キララ）
- ♥ スーパーパズルファイターIIX（変身モリガン他）
- ♥ ときめきメモリアル（沙希、見晴）

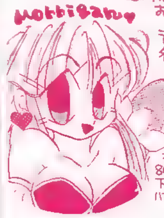
各100円。全てB5×10枚入り。（特殊紙）

- ♥ 送料…1部 190円 2～4部 270円 5～8部 390円
- ♥ 代金は力ワセ、送料は切手でおねがいします。

mokkisan♥

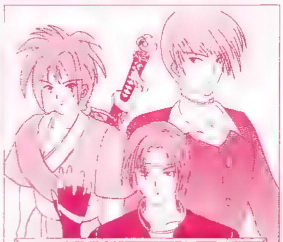
〒467
名古屋市瑞穂区
上坂町2-21
上坂荘31
原田るみ
まで。

つーはん方法がわからない方は、まず80円切手同封で連絡下さい。よろしく、です。ハガキ連絡不可!!



▶サークル『紫電』ではただ今新会員を募集しています！現在は1ヶ月に1回会誌を発行していて、内容はゲーム・マンガ・アニメなどが中心です。（20P弱のコピー誌）
80円切手とアテナカードを同封してお気軽にご連絡下さい!! よろしく！

〒812 福岡市博多区美野島3-13-2
九日電ビル301 西中間 方まで
（会長宅）
※福岡の方、特に歓迎！



キモチしっとり。

DISC BOX

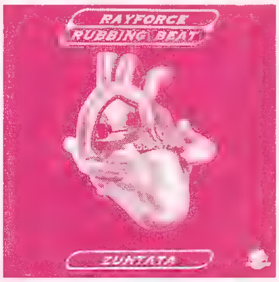
ステレオドラマ ツインビー PARADISE 3 Vol.12



1997年5月21日発売
コナミ（キングレコード）
CD：KICA-7742
価格：￥3059（税込み）
初回限定特典：CDシングル

ついに、ついにツイパラ3も最終回を迎えます！今回の内容は、重病のライトを救うべく、ソルティアスへ薬を取り行くパステルとツインビーが思わぬトラブルで地球に戻れなくなるというもの。ますます病状が悪化するライトの呼吸がついにとまる…。このストーリーの結末はいかに。ドラマのほかには、人気コーナーあり、NG特集もある！スペシャルサービスものだ！

レイフォース ～ラビングビート～



1997年5月30日発売
ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL-0011
価格：￥2550（税込み）

超硬派シューティングとしてシューターに絶大な人気を与えられた「レイフォース」の新作CDが発売される。ゲームの発売から3年経つが、今でも高い支持をされている。それを受けて今回アレンジアルバムが作られることとなった。すでに「レイストーム」という形で進化をしているが、そのルーツとも言うべきサウンドの質の高さをこれでもう一度確認してみたい。タイトーファンは要チェック!!

ストリートファイターⅢ



1997年5月30日発売
新声社
VHS：GV-36
価格：￥4800（税込み）

最近の流れはお笑いも込みというものであったゲームストビデオ。今回のものは、以前のメストらしく攻略性を前面に押し出した内容となっている！

今号の新作情報

ずるっち 突然変異



ずるずる

アニメの再放送って、人気があるやつだと何回もやるじゃない。何回もやるんだけどなぜかずっと最終回が見られなくて結末がわからなかった「キャンディキャンディ」が漫画だけど、15年もかかってようやく話が完結した。いや～この年になってもいいもんはいいっスねえ。涙もろい私にはもう大変って感じ！アニメで見たいなあ。

TOP10 4/1～4/30㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	—	259	DARIUS—世代—	TA	ZTLL-8	2500円
	2	—	149	悪魔城ドラキュラX　月下の夜想曲	KR	KICA-[illegible]	2136円
	3	—	141	月刊ときめきメモリアル　No.9	KR	KICA-7745	2136円
	4	—	118	マジカルドロップ3	PC	[illegible]	1456円
	5	—	70	真説サムライスピリッツ　武士道烈伝(ドラマ)	PC	PCCB-255	2427円
	6	—	62	月刊ときめきメモリアル'97春の増刊号	KR	[illegible]	3398円
	7	—	55	バーチャファイター3　On The Voca	TE	[illegible]	2913円
	8	—	47	真説サムライスピリッツ　武士道烈伝	PC	PCCB-[illegible]	2427円
	8	—	47	サクラ大戦　帝撃歌謡全集	BM	BVCH-[illegible]	3000円
	8	—	47	レイストーム　アーケード　サントラ	TA	ZTLL-[illegible]	2500円
ビデオ BEST10	1	—	131	バーチャファイター3　マキシマムバトル	TE	[illegible]	4657円
	2	—	80	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SS	GV-35	4800円
	3	—	78	ストリートファイターEX	SS	GV-34	4800円
	4	1	43	バトルガレッガVT	SS	GV-27	5800円
	5	—	30	VF3　リオン・ラファール	CR	COVC-4888	2800円
	5	—	30	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	PC	[illegible]	4660円
	7	3	26	VF3　サラ・ブライアント	CR	[illegible]	2800円
	7	—	26	ストリートファイターEX	PC	[illegible]	4660円
	9	—	21	VF3　ラウ・チェン	CR	[illegible]	2800円
	10	5	17	サムライスピリッツ天草降臨	SS	GV-33	4800円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社　TE：東芝EMI　RE：メディアレモラス　TA：タイトー
CR：コロムビアレコード　BM：BMG　DC：デジキューブ

CD&ビデオ トップ10

CD編

ぬわ～んと今回は前回ランクインしていたものがいなくなるという結果に！

そのトップに立ったのは…さすがダライアスといった感じ！あの悪魔城ドラキュラを抑えてのトップだからすごい。G・ダライアスの期待度もこれでわかるって感じかな。

ビデオ編

1、2、3位がニュータイトルに！

そのトップになったのは、VF3の大会が収録されたもの。VFブームはまだまだ続きそう。今年の夏も熱そうだ。そろそろガレッカは限界か。

次の集計ではニュータイトルが少ないので動きは…。

今号のオススメタイトル

強い人気の「DARIUS 世代 」をオススメしましょう。



ZUNTATAサウンドということもあるのだけど、そのゲームタイトルに負けないパワーを常にキープしているのだからすごいよね。

とくにシューティング。この他にレイフォースなどもあるのだから。

あの世界観がこの1枚で表現されていると思うと…聴いておくしかないでしょう！

旬のビデオといえばこれ！「バーチャファイター3 マキシマムバトル」。

日本で誰が強いのか、そして世界では…その最新のテクニックがこのビデオに収まっている！

VFといえばやはり気になるのがうちのライター「キャサ夫」。常に上位をキープ。その強さは、VFのみならず、ゲーム全般におけるセンスの良さがあるからだろう。これを見て次に備える？



ドラマCD はるかぜ戦隊Vフォース



1997年５月21日発売
BMG
CD：BVCH-645
価格：￥3059（税込み）

プレイステーション用ゲームソフト「はるかぜ戦隊Vフォース」のドラマCDが発売された。このソフトは、昨年の11月に発売されたもの。内容は戦略シミュレーションゲームと美少女育成ゲームの合体もの。CD-ROM３枚というからすごい！そのゲームストーリーをもとに作られたドラマCDなのだ。FM東京で放送中の「YAOちゃんのラジコミプレイランド」の１、２月放送分のものだ！

熱砂の惑星（ほし）サウンド・トラック



1997年５月21日発売
BMG
CD：BVCH-738
価格：￥3059（税込み）

７月に発売されるプレイステーション用ソフト「熱砂の惑星」のサウンド・トラックが発売された。このCDの目玉はなんといってもこの演奏を担当しているグループ?だ！それはなんとロシアの有名オーケストラの「モスクワ・フィル」なのだ！22世紀の宇宙を舞台にした壮大なアクションゲームにマッチした重厚かつ繊細なサウンドが収録されている。音にうるさい人は超必聴ものだね！

エーベルージュ伝説 Vol.4 ～トリフェルズ魔法学園物語～ ついに発覚?!八角関係！の巻



1997年５月21日発売
キングレコード
CD：KICA-10004
価格：￥2854（税込み）
初回限定特典：ピクチャーCD

昨年９月より放送されているラジオ番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」で放送されたラジオドラマ「トリフェルズ魔法学園物語」より今回は第11話から第15話までをCDにしたもの。このドラマには、緒方恵美さん、今井由香さん、林原めぐみさん、三石琴乃さんら豪華声優陣が出演。ドラマの他には、マリエン役の冬馬由美さんが歌うエーベルージュの曲が２曲入っている。

アニテクノ Featuring ミラクルシリーズ



1997年５月21日発売
エアーズ
CD：AYCM-573
価格：￥1068（税抜き）

DJ「TAKAWO」が「ミラクル&魔女」系のアニメタイトルソングをテクノバージョンで再生させた！このCDに納められているタイトルとは「セーラームーン」「魔女っ子メグちゃん」「秘密のアッコちゃん」「魔法使いサリー」「うる星やつら」「キューティーハニー」の６曲！これらがメドレーで流れるのだ！歌うのは「SET&ハニーパンチ」の女性４人組。これで1068円！お買い得！

金曜の夜、あなたに逢いたい

小森まなみの素敵にLove For You

ゲーメスト・プリゼンツ

小森まなみ PROFILE
10月16日生まれ
血液型[illegible]
趣味 月光浴、クッキング、イラスト[illegible]くこと、ヒューマンウォッチング
■声優活動
「フォトジェニック」（SS、PS版）
「ドキドキプリティリーグ」（PS版）
「[illegible]」（PS版）
「チューブバトラー」（SS版）
「My Dream」（PS版）
「[illegible]EYES」（SS、PS版）





左より、構成作家のタニシさん、ゲーマーやぎたん、ディレクターのキタムー。みんなで楽しくゲーメスト小冊子を見てる図！

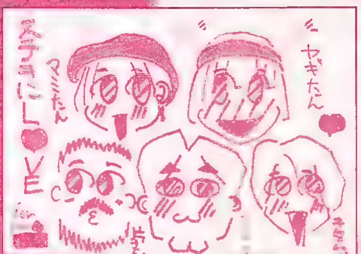
「素敵にLove For You」というタイトルと、[illegible]ットの電波の向こうの仲間たち。これからこの番組、ゲーメストさんからいただいたあったかい贈り物でした。

「新番組が始まる！ー」と[illegible]のこと。[illegible]がる思いが[illegible]になり、サビのフレーズまで浮かんできてしまったので、ドキドキしながら作曲家の池間先生の前でTELしてしまいました。そして出来上がった曲が、いま番組のオープニングで流れている「Love For You～あなたを知りたい～」です。もう聴いてもらえたかしら？私のラジオー。

[illegible]のお仕事としては「[illegible]」の[illegible]さんや、「ドキドキプリティリーグ」の木村由佳ちゃん、「[illegible]LEVEL～[illegible]～」の[illegible]ちゃんなどの声をあてています。もしかすると、あなたのお耳に入ってるかもしれませんね。

でも私のホントのお仕事は、ラジオのTJ（トークジョッキー）。毎週毎週、みんなから寄せられたお便りを心を込めて紹介して、電波でキャッチボールしているんです。まだ始まって2ヶ月もたってないけれど、ゲーメスト編集部の皆さんや、優しいリスナーに支えられてヨチヨチと歩き出しています。あなたもどうぞ、金曜の夜は、ラジオのスイッチをONしてみてネ！やったら元気だけど涙もろいパーソナリティと、"[illegible]"のみんなが待ってるから。番組、そして[illegible]のコーナーへのお便り、楽しみに待ってマース！

P.S. 東京ゲームショーでは、メインステージ&ブースへと[illegible]くださって、本当にありがとう。でも、ゲームの音が凄くて[illegible]ので、[illegible]に見えた時もあったでしょう？ゴメンナサイネ。



（愛知県 平ぴょん君）
平ぴょん君、かわいいイラストありがとう！マミややぎたんもそっくりだけど、キタムーや片寄さんまで似てるんでびっくり！採用させていただいたお礼にテレカをおくりまーす♡サイン付きよー♡

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間

（東京）	文化放送・QR	毎週金曜26：00～26：30
（大阪）	朝日放送・ABC	毎週金曜25：10～25：40
（名古屋）	東海ラジオ・SF	毎週金曜23：30～24：00
（博多）	九州朝日放送・KBC	毎週金曜24：00～24：30
（札幌）	STVラジオ	毎週日曜23：30～24：00
（仙台）	東北放送・TBC	毎週金曜23：00～23：30
※（山形）	山形放送	毎週木曜23：00～23：30
（福井）	福井放送	毎週火曜23：00～23：30

※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

ハガキの宛先は
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLove For You」係まで





これは番組リスナーのサインなの。"LOVE"のエルだよーん♡

番組オープニング・テーマ
Love For You～あなたを知りたい～
作詞：小森まなみ
作曲・編曲：池間史規
コーラス：ＡＳＲ（高橋直純）

ちっちゃな元気 ポケットにつめこんで
青い信号 駆け出した手を振って
空の五線紙 描くメロディたち
新しい風 ほら 背中を押すの
めぐりあえたあの日から 湧き上がる優しい力
マイクの向こうに今夜 あなたが待ってるから…
声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
壊れかけてた夢と ときめきほら あふれてくるよ
声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
心の扉 あけて 素敵にLoveForYou.

BATTLE CIRCUIT

バトルサーキット

TM

ある朝、それは唐突に始まった。編集部に響きわたる「おやび〜ん」の美声。キャプテンコマンドーの正統後継者たる、キッチュな色遣いのキャラクターたち。その妖しくも魅惑的なゲームにライターの魂は一人、また一人と吸い寄せられていくのだった。そう、そのゲームは「バトルサーキット」…。

S T O R Y

2001年、人体の機能を99%引き出すことができる生体チップが完成した。そのチップをサイボーグ手術で人体に埋め込むと、その手術の成功率の低さと引き換えに驚異的な運動能力を得ることができるのだ。人々は、その能力を得て人を超えたサイボーグたちを羨望と畏怖の念を込めてこう呼んだ。バトルサーキット（戦略回路）と！

S T A F F　C O M M E N T

「カプコンイラストレーションズ」で、さも「ボツったゲーム」のように紹介された時にはどないしょかと思いましたが、何とか発売までこぎつけて、とりあえずホッとしています。

完成までには様々な紆余曲折を経たわけですが、プレイされている皆さんの歓声（罵声も含む）を聞くにつけ、ああ途中であきらめないで良かったな、とスタッフ一同何ともいえない感慨にふけっています。

とにかく楽しいノリのゲームにしようとスタッフ一同、奮闘してきました。存分にプレイしてやって下さい。（FUJI）

CYBER BLUE
サイバーブルー

本名：ブライアン・ブルーノ　24歳　アメリカ人

全身に武器を装備したサイボーグで、超一流の資金稼ぎ。陽気で女好きで、激しやすい性格。正義感とは無縁だが、資金稼ぎとして依頼された仕事をやり遂げることに誇りを感じている。根っからのプレイボーイだが、実力はチームNO.1。

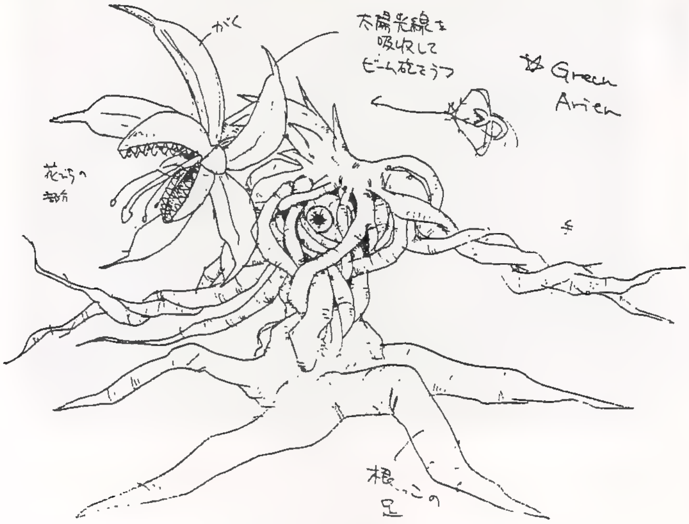


開発初期イラスト

STAFF COMMENT

設定上はプレイボーイで女のために資金稼ぎをしてるということになってますが、ゲーム中にそれを匂わす部分は出てきません。

勝利ポーズでグラマーなねーちゃんが駆け寄ってキスする、というのもあったんだけど、テンポが悪くなりそうだったんでカットしちゃいました。惜しいことしたなぁ。（FUJI）









STAFF COMMENT

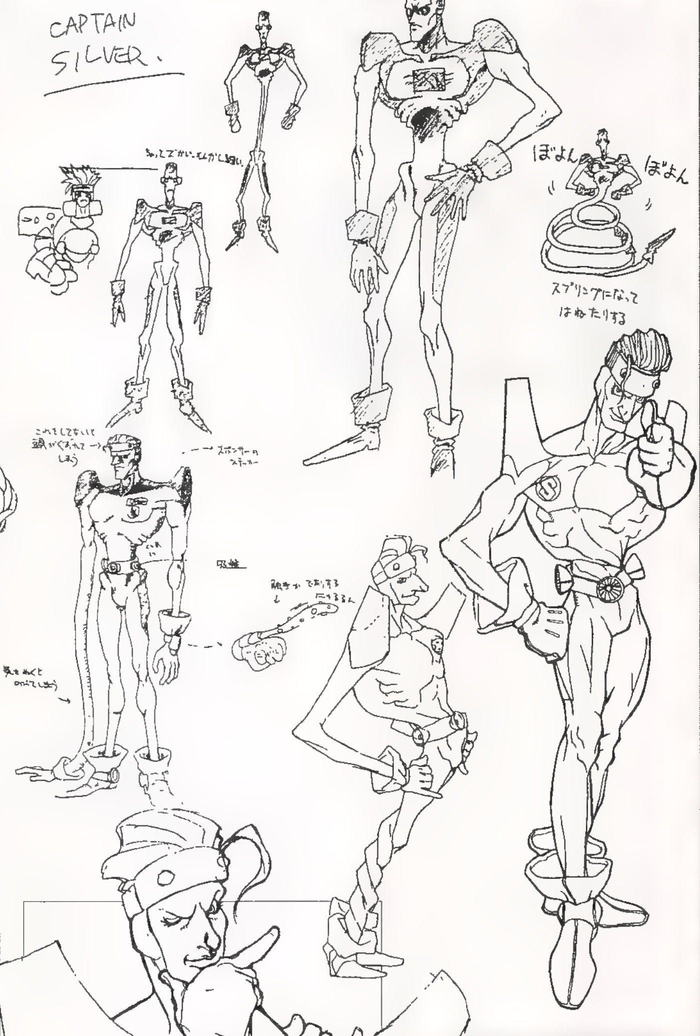
「敵かと思った…」これが開発内で多人数プレイをしているときよく聞かれた言葉です。
　個人的に「変なキャラ」がプレイヤーで一人でも欲しいと思っていましたので、けげんそうな周りの反応を無視して強引にプレイヤーにいれちゃいました。(FUJI)

ALIEN GREEN
エイリアングリーン

本名：不明　年齢不詳　国籍不明
　花が口、根が脚、ツタが腕という植物の形をした謎の生命体。一説によると地球外生命体らしい。資金稼ぎをする目的も不明。
　能天気な性格で、翻訳機を通して会話するため、言語は不明瞭。動きは鈍いが、超自然的パワーを使った豪快な攻撃が得意。

CAPTAIN SILVER
キャプテンシルバー

本名：アンドレイ・ミシューチン
26歳　ロシア人
　超軟体体質で変形自在の肉体を持つ賞金稼ぎで、チームのリーダー的存在。冷静沈着で、常にクールな態度で仕事に臨む。そのゴムのような肉体を生かしたトリッキーな攻撃を得意とするが、気を抜くと体が軟体化して収拾がつかなくなる。





STAFF COMMENT

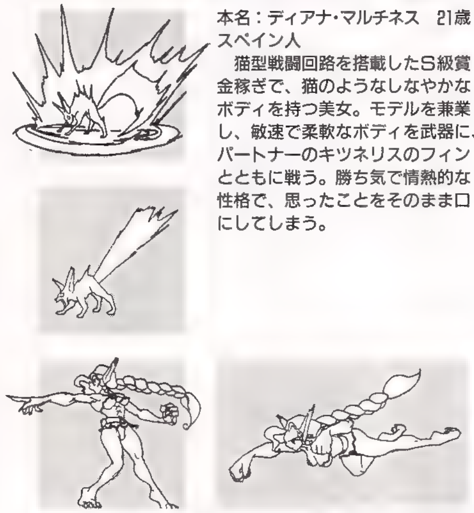
　個人的にはもっとパターンを追加して、いろんな形に変形させた攻撃を作りたかったんだけど、時間と容量の都合でできなかったものが多いです。
　当初は「大まじめ天然ボケ野郎」みたいな設定で、必ず語尾に「〜でボルシチ」(ロシア人だから）をつける、というものだったんですが、そりゃあまりにもふざけすぎでしょ、ってことで普通のリーダーっぽくなってしまいました。(FUJI)



YELLOW BEAST
イエロービースト







本名：ディアナ・マルチネス　21歳
スペイン人

猫型戦闘回路を搭載したS級賞金稼ぎで、猫のようなしなやかなボディを持つ美女。モデルを兼業し、敏速で柔軟なボディを武器に、パートナーのキツネリスのフィンとともに戦う。勝ち気で情熱的な性格で、思ったことをそのまま口にしてしまう。









初期イラスト

STAFF COMMENT

いわゆるスピード重視非力タイプ（おやくそく）。技のパターンが豊富だったので、連続技などが作りやすかったですね。ちなみにフィンの開発ネームは、ご想像の通り某有名アニメの「テ○」でした。
（FUJI）





PINK AUSTRICH

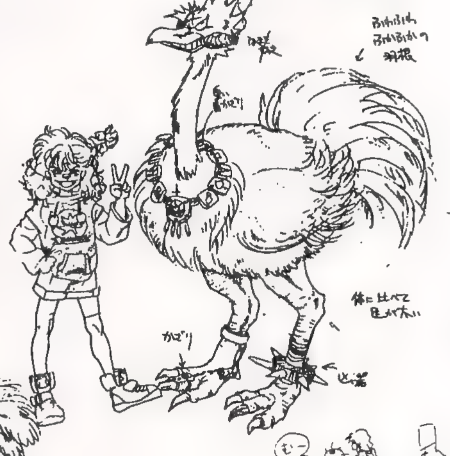
ピンクオーストリッチ

本名：ピンキー　4歳
本名：ポーラ・アブドゥル　9歳　オーストラリア人

ピンクのダチョウと9歳の女の子のコンビの賞金稼ぎ。身軽さを生かした空中戦が得意。
ピンキー：世界で唯一空をとべるダチョウ。鳥のくせに貴金属が大好きで、金目当てに賞金稼ぎをしている。
ポーラ：わがままでおしゃべりで生意気な女の子。チームで唯一の生身の人間でもある。ゲーム感覚で、賞金稼ぎの仕事をやっている。

STAFF COMMENT

実は、当初は敵（中ボス）の一人として設定されていました。開発を始めた頃にプレイヤーがもう一人欲しいな、という話が出まして、急遽プレイヤーに変更されたのです。
「鳥」ということで、やはり空中戦を主体にしたプレイヤーにしました。（FUJI）



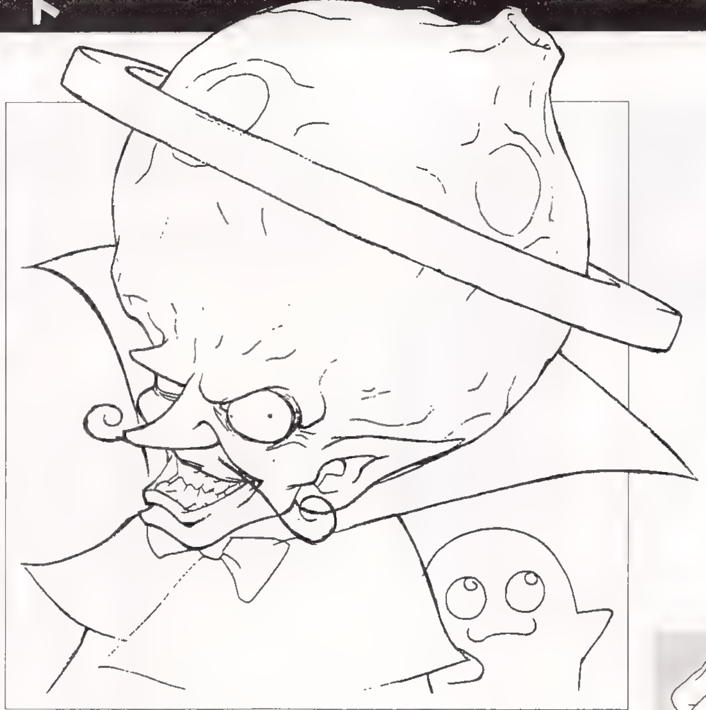




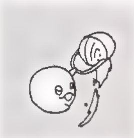
Dr.SATURN & PINOPU

Dr.サターン&ぴのぷ

Dr.サターン：元はデリートに所属していたが、あまりのドジさにクビになった。その後、特殊手術を受け、驚異的なIQを持つに至ったが、ドジさもそれに比例して磨きがかかっている。その頭脳をもって「デリート」を乗っ取り、ついでに世界征服も狙っているらしい。
ぴのぷ：サターンの唯一の子分。サターンがゼリーとマシュマロから作った実験生物。忠義に厚い人情家で、間抜けな創造主を「おやびん」と呼んで慕っている。

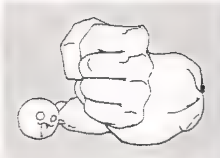




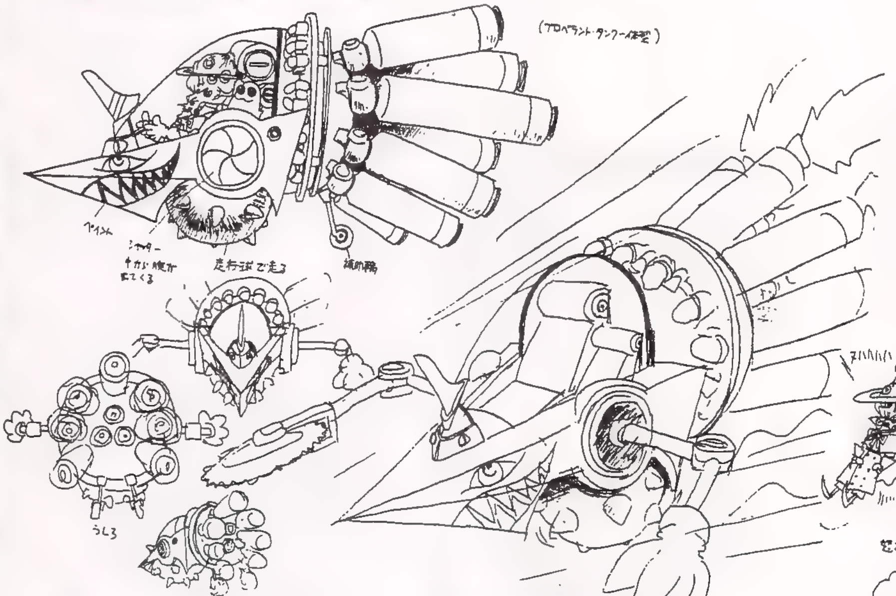




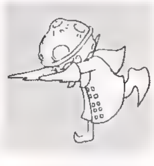






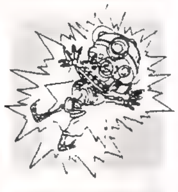




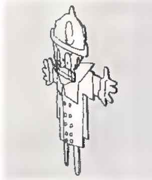
















STAFF COMMENT



サターンはいわゆるプレイヤーたちのライバル的存在として設定していたのですが、いつのまにかサターン本人よりゲーム中に名前も出ない子分のぴのぷのほうがキャラが立ってしまいました。

当初の企画では、某「チ◯チ◯マシン猛レース」のケ◯ケ◯のように、子分ではなく相棒のような存在でタメロで話す、という設定だったのですが、新しく描き起こした絵が存外にかわいかったので、こりゃ「おやび〜ん」って感じでしょ、という風にフィーリングでああいうキャラになってしまいました。

ロケテストでもすごい好評で、「あの生物っていったい何？」という質問がアンケートに書かれたりしました。（FUJI）

DOC & JENIFFER
ドク&ジェニファー

「デリート」専属の科学者と、そのペットのマンドリル。ドクは「デリート」の私設捕虜収容所の管理を任されており、生体実験で巨大化させたジェニファーとともに捕虜の処刑などの任に当たっている。

STAFF COMMENT

キャラ容量の都合であまりパターン数がなく、結構苦労させられました。ドクのほうもイカした攻撃をもっと盛り込んでみたかったんですが…。（FUJI）

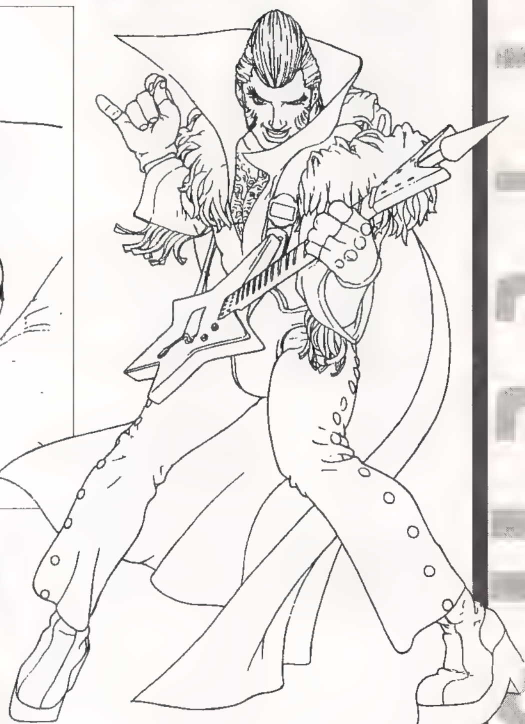


JONNY THE FUNKYHEAD
ジョニー・ザ・ファンキーヘッド

マフィア「デリート」の幹部。ハリーの事務所のある「ネオヨーク・シティ」の裏街を仕切っている。大のプレスリーファンで、自分の経営するディスコで毎夜プレスリーになりきりコンサートに興じている。

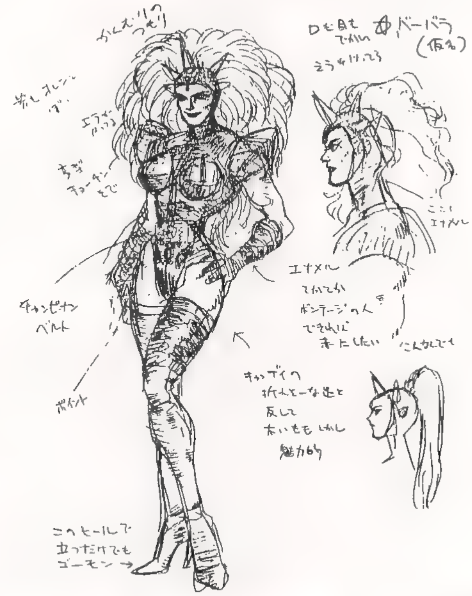
持ち前のパワーと愛用のエレキギター「フライング・スター」を武器に、リズミカルでダイナミックな攻撃を出してくる。

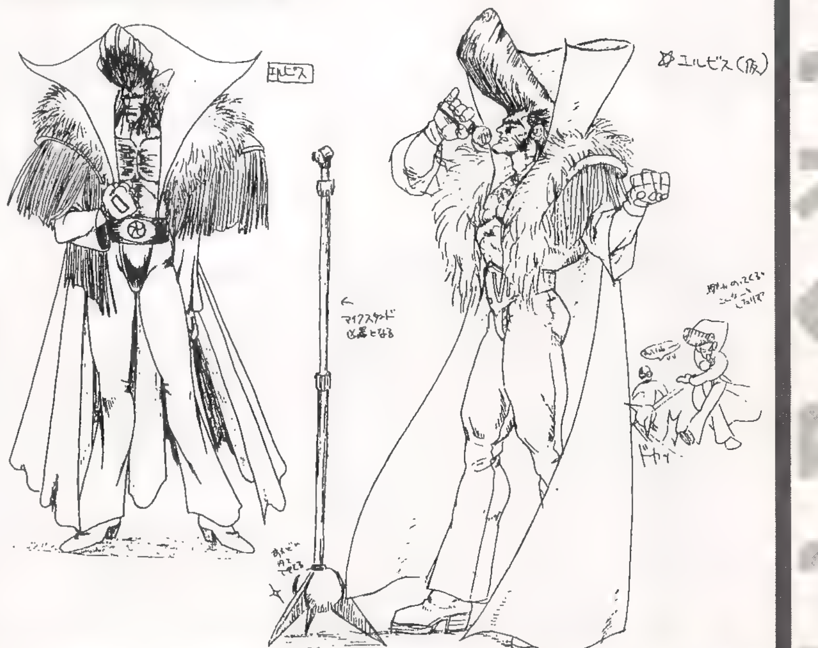




STAFF COMMENT

実質上このゲームの最初のボスキャラ、ということなので、登場場面などにも凝ったりして、一番濃いキャラを持ってきました。面白いキャラのわりには攻撃がフツーっぽくなってしまったので、もうちょっと遊んでもよかったかな、と思ってます。（FUJI）





STAFF COMMENT

この前のボス（ジョニー）が結構濃かったんで、割とフツーっぽいボスを出そうという感じで3面目のボスにしました。でも、最終的にはクラゲちゃんを召還したりして、かなりキワモノくさくなりましたが…。（FUJI）

BAR BARA
バーバラ

ジョニーの内縁の妻であり、「ネオヨーク・シティ」にたむろする女ロードウォリアー一隊の頭でもある。本人はバイクに乗らず、ガンボットの操縦するホバーに乗っている。彼女たちのバイクの音が聞こえただけで半径1キロ以内の人々は家に引きこもる、といわれるほどで、ある意味ではジョニー以上に恐れられている。

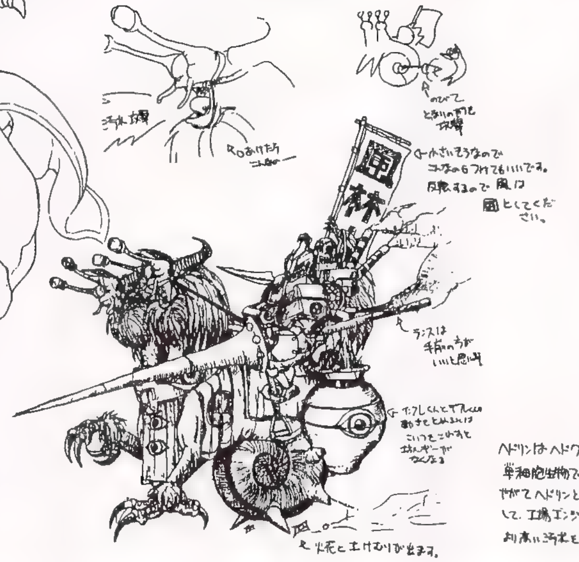
ZIPANG

ジパング

マフィア「デリート」のNO.2。本拠地「フジヤマ・シティ」を中心に広範囲を仕切っている。真紅の鎧に身を包み、巨大な槍を手に、双頭のナメクジを駆る、謎の日本人。

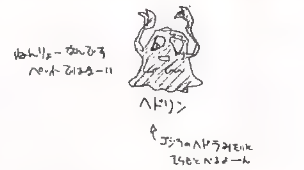






STAFF COMMENT

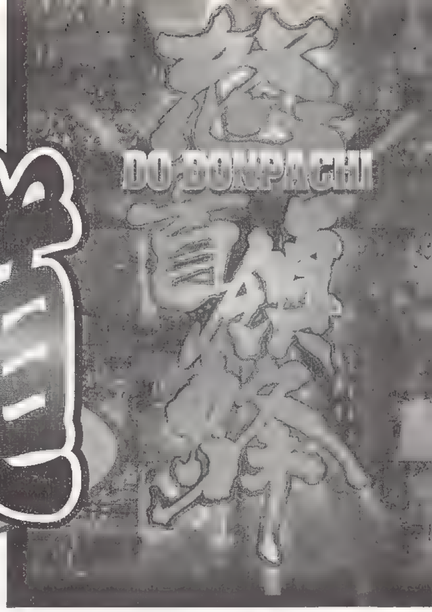
とにかく強いボスにしたくて、多彩な攻撃を持たせてみました。宝玉の攻撃は、ソフトの担当の人が作ってくれた物なんですが、動きが思いのほか良く、面白くなりそうだったんでそのまま使いました。(FUJI)



ヘドリンはヘドグロビンというダイチョウキンから変化した公害細胞生物である。
単細胞生物である彼らは集まると それぞれが 心臓や脳などに変化し やがてヘドリンとなってしまう。しかし ボス経済大国はこのヘドリンをエネルギーとして、工場エンジンで ……

連載第一回

温泉ゲーマーへの道 ぬるま湯攻略



マイペース、極楽気分で登場する新感覚初心者向け攻略。
ぬるいと言われてもいい、楽しみながら少しずつうまくなっていこう。

担当：小田原大五郎

第1回 怒首領蜂 編

ぬるま湯攻略とはとりあえず遊べる攻略

いったい"ぬるま湯攻略"って何？と思う人も多かろう。かいつまんで言えば、初心者講座みたいなものである。

では、なぜ初心者講座でなくぬるま湯なのか。それは、初心者に講義するのでなくて、初心者が楽しめるように、上級者と違った攻略法や、コツを伝えられればと思ったからである。

いきなり、難しい説明や、最初から完璧なプレイを要求されても、初心者にはなかなかできない。それどころか、ゲームをするのが辛くなってしまうことがままある。

もっとわかりやすく、とりあえず少しだけうまくなる方法はないものか。楽しみながら、だんだんうまくなる方法を模索しようと思う。いきなり熱い湯に入ろうとするのは無理がある。最初はぬるま湯で慣らし、徐々に熱くしていこう。

4段階スライド攻略法なのだ

1周クリアができてない人を見ていると、だいたい4つのレベルに分けることができる。

まず最初のレベルが、3面ボスまたは、その手前で終わってる人たちだ。こういう人は、基本的な弾のよけ方と、ショット・レーザー・ボムという怒首領蜂の基本システムを理解しよう。

2段階めは、3面ボスはなんとか越えたが、4面ですぐ終わってしまったり、4面後半やボスで終了してしまう人。

このレベルの人は多そうだが、まず3面ボスを完璧にして、4面を覚えることが重要。

3段階めは、5面までには何とか行くのだが、5面の弾数の多さに半分投げてしまっている人。

こういう人は、実は5面までに残機を残していない場合が多い。地道なうまさの蓄積が6面への道を開くぞ。

4段階めは、ラストボスまで行きながらクリアしていない人。あと一歩だ。ボムを使っている数を計算。うまくボムを配分し、少しずつボムの数を減らしていこう。

ざっとこのように4つに分かれる。1周クリアしていない人は、今自分がどのレベルに属しているのかチェック。そして、進歩の度合を測りつつ、4段階を1つずつレベルUPしていこう。それでは、各レベルごとに、いっそうくわしく説明していくことにする。

とりあえず初心者には、Cタイプショット強化がおすすめ。広がるし、やられてもショットが弱くならないからね。

Level-1（さめた湯加減） 3面で終わる人へ

■Point.1 弾よけは人のプレイを見て覚える

この段階の人は、シューティングはさほど得意でないはずだ。基本的に、弾よけをどうするのかを覚える必要がある。

言葉で説明するより、目で見て覚えるのが近道だ。まず、ゲームセンターで怒首領蜂の台を見張り、うまい人のプレイを見て、弾よけの感覚をつかもう。

ただ、2周目に行っている人の稼ぎプレイは凄すぎて参考にならない。1周目後半、5面くらいに行っている人のプレイが一番参考にできそうだ。

■Point.2 ショット・レーザー・ボムを理解する

このゲームは、ショットボタン押しっぱなしでレーザーが出る。レーザーは耐久値の高い、堅い敵やボスに有効だ。ボスにはレーザーで戦うこと。

ボムは、普通に押すと画面全体にダメージ、レーザー使用時にボムを押すとレーザーボムとなる。たいてい、通常面は通常ボム、ボス戦はレーザーボムが有効だ。

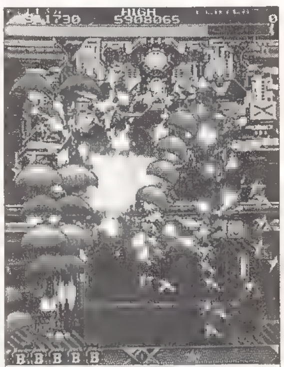
なんでこんなあたりまえのことを言うのかと思う人もいるだろう。だが、3面のボス前で終わっている人の半分以上は、中ボス、ボスをショットで撃ったり、通常ボムをバンバン投下していたりするものである。

■Point.3 レベル1の人のボムの使い方

ボムを残して死ななければ12発使えることを忘れずに。それでも乱発しているとなくなってしまう。1面ボスまでは使わずにいこう。

目標は、3面ボスまでノーミスで行くこと。

2面と3面でボムは1つずつ手に入る。2面の中ボスや2面ボスなど、ボス級の敵にはレーザーボムを使っていこう。ボム2種類を使い分けるだけで楽になるはず。



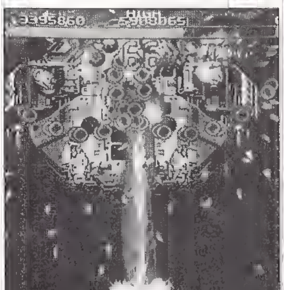
実際に、街ではこのような損なことをしている人を見かけた。

Level-2（ぬるま湯） 4面で終わる人へ

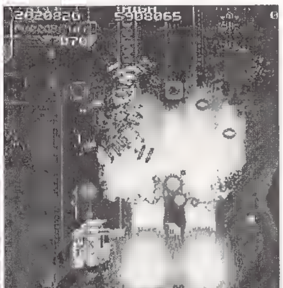
■Point.1 3面ボスを完璧に倒す

アドリブで弾をよけてきた人が、最初にぶつかる壁が3面ボスだろう。3面ボスをノーミスで抜けられるようになれば、5面に進めたも同然。せめて1ミスで4面に行きたいところだ。

3面ボスの最悪パターンは正面に撃ちこんでしまい、左右両側の回転砲台が同時に出てしまう状況である。こうなってしまうと、"こんなゲーム難しくてできない"状態である。



これが最悪。こうならないようにできる。



ボスや堅い敵が出てきたらレーザーボム。それが基本だ。

キミも今日から
ぬるま湯だにょ

そこで、回転砲台をレーザーで集中的に攻撃し、パーツを破壊してその下の回転砲台を壊してしまおう。その後、残った逆の端の回転砲台も壊す。そしてようやく本体に撃ちこんでいこう。

最初のうちは、レーザーボム1発くらい使ってしまって構わない。まわりの砲台から壊していくこと。

■Point.2 1UPを取ってノーミスで3面ボスまで行く

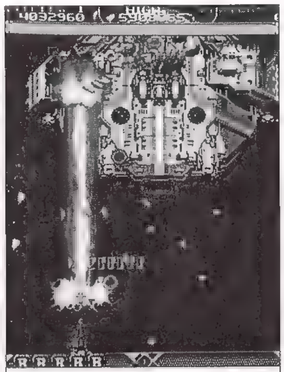
1UPは、巨大空母の左右にある、黄色い箱を全部壊した後、最後の艦橋部分をボム以外で壊すと出現する。確実に取っておこう。

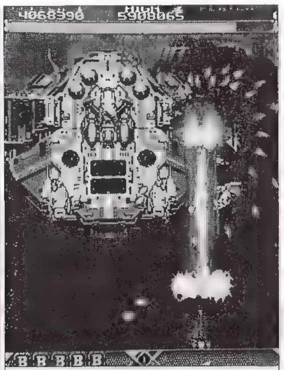
3面ボスまでノーミスで行くのは、とりあえずの目標。2面の中ボス、3面のワープザコなどでボムを使ってもいいから、まずは3面までノーミス、4面到達時1ミスを目指そう。

■Point.3 4面の危険な敵を覚える

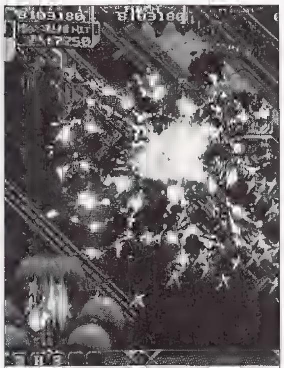
4面後半は、本当はパターン化していかないと難しい。最初はボムを使って抜け、5面に行けるようになったらボムの数を減らしていこう。

ボムを使うのは、4面後半から。大型の空中敵が3機現れるあたりからだ。主に危険な敵は、この3機の空中敵とその後の戦車2台。最初のうちは、粘りつつ4発くらい使ってしまって構わない。ボムを使いながら敵のパターンを覚えていこう。

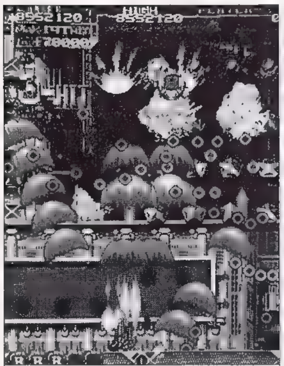

はりついてもはりつかなくてもとにかく片側を先に壊す。


中央の開閉砲台を壊し、出現する右の回転砲台を撃とう。


とりあえず3面ボスまでボム2つ使っても構わない。


3機の中型戦闘機に押されたらボムを使う。


中型戦闘機と戦車の間の、ザコの出現パターンがイヤらしい。


4面のラスト、ここはボムを使わないで進みたいところ。

Level-3（いい湯加減） 5面で終わる人へ

■Point.1 1~3面ではボムを使わない

ここまで来ると、なんだかんだいって前半がきちっと攻略できているかがポイントになってくる。できるだけボムを使わないで進めるようにしよう。

■Point.2 4面を1ミス程度で抜ける

結局、5面スタート時に何機あるかが問題。1機めはボムのMAXが3しかない。4面で4発以内にボムを抑えないと実力に見合っていない。

4面後半でボム2つ、ボスの後半でレーザーボム2発くらいで頑張ってみよう。

4面ボスは、最初のレーザーと、次の赤と青弾の攻略はボムなしでいけるように練習。後半の2つのモードは最初のうちはレーザーボムで切り抜けよう。

■Point.3 5面の敵を覚え、よける方向を決める

まずは、5面の敵を覚えつつボムを投下して残機で押していこう。

大まかに、5面は4つのパートに分かれる。

1 小型で堅めの青いドーナツ弾を撃つ戦車が出る地帯

2 緑の空中ザコが多量に発生。正面からは大型戦車が2台出る地帯

3 水色のザコが多量に発生。正面には堅い要塞が3つ出現する地帯

4 堅い大型空中敵のラッシュ地帯

このうち、1と3がかなり長く、2と4は比較的短い。詳しいパターンはともかく、大まかな方針だけわかりやすく書いていこう。

1では、最初に戦車が左から、次は正面から出てくる。ここは、戦車が何台めか、戦車を目安にして、自機がどちらへ動いていくか覚えていく。自分なりに"1台目の戦車を壊したら右へ行き…"という感じで覚えていこう。

戦車は全部撃とうとすること。最初は怖いだろうから、この戦車地帯だけでボムを3発は使わないと抜けられないと思う。


4面ボスでボムを使うならこの攻撃。ここまでは使わない。

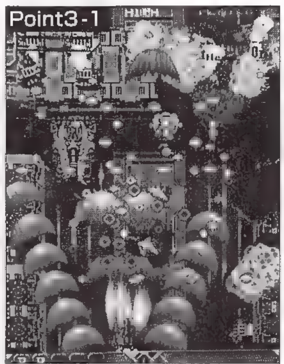
2の緑ザコ地帯は、短いが完全にパターン化しておかないと、必ずボムを使わされる。このレベルでは、粘りに粘ってボム1発で切り抜けるのが安全策。

3のザコラッシュは、本当に弾の嵐だ。危なくなったらボムを使ってしまっていい。中央に出現する堅い地上要塞の数（3つ）を数えつつ、計3発にボムを抑えてみよう。

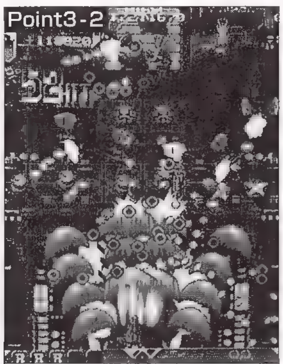
4の空中敵ラッシュは、空中敵出現と同時にレーザーを使うこと。これが大事。前半はレーザーでがんばり、地上要塞をはさんだ後半はボムを使うのが安定だろう。

ここまで、5面だけでボムは計8発になってしまった。しかし、1ミスで5面ボスまで行ければ、6面までは進めるはずだ。次のレベルでは、ここで8発使ったボムを一気に2~3個に減らし、最終的にノーボムで進むことを目指していく。

このレベルでは、5面ボスでは危なくないと思ったらレーザーボムを使っていこう。



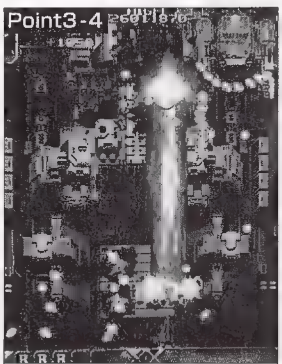
できるだけ戦車を優先して撃ちに行くようにしよう。



この場所は、パターン化すれば本当は複雑なよけ方は必要ない。



ここは最も難しい場所。ボムをけちるようになれるまでが大変。



とにかく、この場所はレーザーを使うということを覚える。

当コーナーへのご意見、ご感想をお待ちしております。あて先はこちらまで！

〒101 東京都千代田区神田神保町1の26 新声社 ゲーメスト編集部「ぬるま湯」係

Level-4 6ボスで終わる人へ（江戸っ子気味）

■Point.1 ボムの数を逆算する

残機は、1UPと得点で計6機ある。なんとか5面まで1ミス、5面で2ミスで残り3機。6面とラストボスで1機ずつで死んで、なんとかクリア。これがギリギリの頭の中で描くシナリオだ。

そのためには何が必要か。そろそろ自分のプレイを、自分で冷静に振り返り、分析するときがきたようだ。ボムを使っている場所と、数を考えて1周クリアへのシナリオを練ろう。

5～6面の通常面はそれぞれボム3発ずつくらいまでに節約していこう。そうでないとクリアは難しい。6面ボスをレーザーボムでゴリ押しするためには、5面ボスもパターン化してボムを節約したいところだ。


安全地帯などを使い、少しでもボムを節約したいところ。

■Point.2 5面の多量の弾ラッシュをよけられるようになる

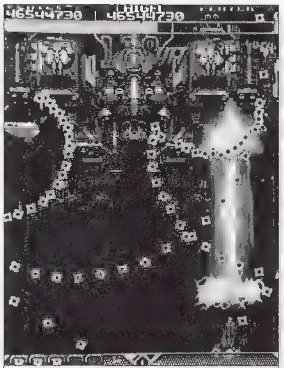
5面の道中で、ボムを節約できるようにするにはとにかく弾をよけられるようにするしかない。人によっては、よけられるようになる前にクリアしてしまう人もいるかも知れない。だが、さらに上を目指すため、真の弾よけを楽しむためにはぜひ挑戦してほしい。

レベル3で説明した、1の戦車地帯と3のザコラッシュが主なよけ場所だ。安全に、弾の広いところをかわしていると、左右の壁につまってしまう。粘るだけ粘ってボムというパターンになってしまう。

ここは、左右の壁につまりそうになったら、早めに逆へ切り返すしかない。だが、弾の隙間は相当に狭いはず。でも死ぬ覚悟で、その狭い間に入る勇気と見切りが必要とされるのだ。

弾にぶつかる寸前まで、自機の近くを見続け、道を探す集中力が必要。ボムがないつもりで練習するのが一番の上達法だろう。


ここは最初は難しい。1周クリアまではボムを使いたいところ。


左からくる弾を見てよける。いつか必ず見切れる。信じよう。

■Point.3 それ以降のうまくなるポイント

1周クリアには必要ないかもしれないが、安定してクリアするために必要なポイントはもっとある。

4面まではもう完璧だろうが、5面のボスまでもノーボムを目指してほしい。ショット強化タイプなら、ノーボムといわずとも、1～2個で問題ないところまでいける。これは6面も同様だ。

5面ボスはパーフェクトパターンをマスター。6面ボスは、ラストの攻撃以外ボムを節約できるようになろう。


ラストボスの最後の攻撃は、レーザーボムで押せるような余裕が欲しい。

できるところから レッツ・トライ！

結局、シューティングゲームをやめてしまう人は、どこかが壁になってしまうわけだ。やめてしまう場所は人それぞれだが、次にやるべきことが難しそうだともうだめだと思ってしまう。

今回の攻略では、今プレイヤーがどこにいて、何をすべきかの道のり示すことを一番に考えてみた。まず目先のことで、できそうなことをやってみよう。何をやればいいのかわかっていれば少しずつ進歩して、楽しくうまくなれるだろう。

CRAM IN パズル

出題：APAPA

今回は、なるべく小さなスペースにゲーム名を詰め込んでいくパズルなのだ。ハガキに解答を書くときには、スペースの大きさと、二回使ったゲーム名の両方を忘れずに書いてないとアウトだぞ。

〈解き方〉

ルールは単純です。横15マス×縦15マスのフィールド内のなるべく小さなスペースに、ゲーム名群の7つのゲーム名をすべて収めてください。文字の並べ方は、スケルトンパズルと同様で、上→下か、左→右の方向にのみ読み、同じ文字は重ねることができます。また「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは同じ文字と見なします。

ここで特殊条件を一つ。収める7つのゲーム名のうち、どれか一つを、必ず二回使ってください。

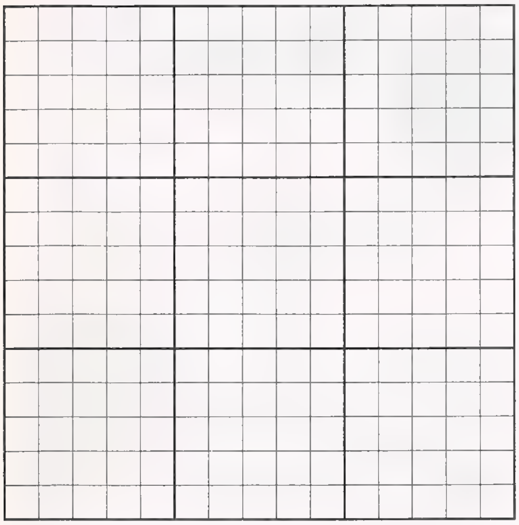
言い方を換えると、15マス×15マスのフィールド内のなるべく小さいスペースに、ゲーム名群のゲーム名を8つ収める。ただしゲーム名群のゲーム名はすべて使わなくてはならない、ということです。

さて、そこで今回の解答は『収めたスペースの大きさ』と『二回使ったゲーム名』の二つとします。スペースの大きさは『○×○』という形で書いてください。そのスペースが小さい人から優先的に正解としますが、小さい、というのは、掛け算を計算した数字の大小で判断することとします。例えば『10×10』より『11×9』のほうが小さいということになります。

解答ができたら、官製葉書の裏に書き込んで、表に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、6月15日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『CRAM IN パズル』係あてに送ってください。

正解者の中から、道聴塗説（どうちょうとせつ）しない5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ところで、ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、サクサクっと解くべし。

（ゲーム名リスト）
- ・スーパーパン
- ・レイストーム
- ・ハイパーアスリート
- ・デッドオアアライブ
- ・ハイパーティーショット
- ・ヴァンパイアセイヴァー
- ・スーパーバーガータイム



当選者発表

『滑動15』パズルの正解率は80％。正解者難易度アンケートはVEVH3％、H6％、N19％、E25％、VE47％、ベリーイージーという結果でした。

シルクワームを知らない、という人が、今回は多かったな。軍事マニアとかに訊くと、言葉の意味は教えてもらえると思うぞ。ちなみに1Pと2Pで操作する機体が全く違うというちょっと変わったシューティングゲームでした。

新パターンのパズルだったので、意図的に簡単にしたんだけど、ちょっと変えたバージョンも準備中なので、待ってるがよいぞ。

それから、キャラ当てクイズの解答は、対戦とっかえだまのドキドキバニラちゃんでした〜。

ちなみにキャラ当ては、掲載した解答ハガキに、僕が勝手に「このハガキのキャラは誰」とクイズを付加しているものだ。義務じゃないけど答えてくれると嬉しい。

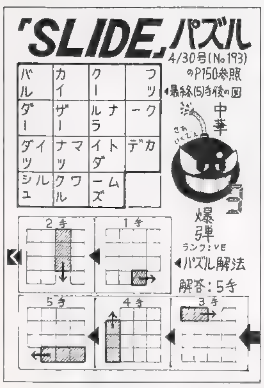
当選者

- PN 北原386君（北海道）
- PN 六道剣君（神奈川県）
- PN A・N君（栃木県）
- 三枝俊彦君（山梨県）
- PN 流星餓狼君（京都府）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

平井孝尚君、名前の漢字間違いごめんね。ゆうづきひかるさん、ガイアポリスのプリンスの名前は僕も分からんぞ。誰か知ってる？ 武術師さすけさん、ミスったにょ〜ごめんね。ますのすし君、生き生きとした線を描こう。石坂司さん、昆虫学ってどんなこと学ぶんだろぉ。松田拓朗君、春季宿題考査って試験なの？ 松岡宏美さん、6手という誤答の人はけっこう多かったぞ。ってとこで今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ〜!!

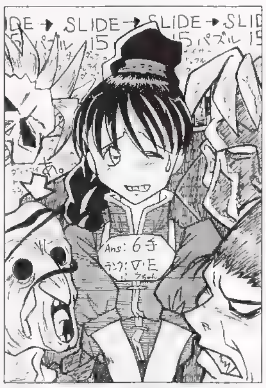
今月の残念賞



PN なないじゅん君（大阪府）㊣てわけで、このような手順だと5手で7コのゲーム名が出る、と。



おおくぼひとみさん（青森県）㊣キャラ当てその2。新しいゲームなので、こいつは簡単であろう。



PN S・REM君（大阪府）㊙今回のキャラ当てクイズはナイトスラッシャーズの仙道術師ナリ。



PN 山本佳織さん（石川県）㊣で、赤ずきんバレッタであるが、なぜゲー太郎とのペアが多いかな。



PN ハルトオカラジさん（神奈川県）㊙今回のM改ハガキはこれ。なんだかヨイ性格のようであるな。

第2部トツニュー ゲーマー最終形態 ARCADER アーケーダーZ

第1話

「いくぜマウント、ヌードフェンシングGO!!」の巻（てゆうかカリキュラム発表の巻）

担当：マウント二田
協力：長谷川杉夫（TMファクトリー）
　　　金子智紹（Game Center Disco）

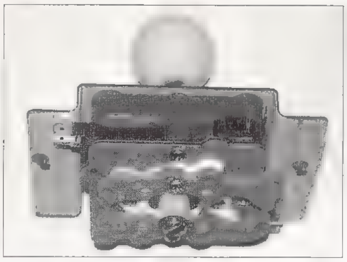
第2部開始にあたって

第2部の真の目的、それはより楽しくアーケーダーライフを満喫することにある。無論、これまでの連載もそれを目的としてきた。ただ、それはあくまでゲーム基板を自宅でプレイする、つまりは遊ぶこと自体に重きが置かれていたのだ。第2部は、既存のゲームを既存の環境でプレイする、という受け身的姿勢ではなく、より楽しく遊ぶためにアーケーダーができることを積極的に追求するという、能動的姿勢で展開していきたい。

これから数回にわたって連載する「アーケーダーZ」は、これまでよりもだいぶ細部に踏み込んだ内容になると思う。若干難しく感じる人もいるかもね。しかし大丈夫！オレもはじめ難しいと思った！でも大丈夫！今回のアーケーダーからは、その筋のプロっち（DEATH長谷川氏&REBIRTH金子氏）に参加いただいておるのだ！だから大丈夫だっつーの！分からないことや難しいことは、すべてマウント御大自ら、プロっちにご教授いただくつもり。そしてオレの血となり肉となった実戦レヴェルなテクニックと知識を、みんなにかみ砕いたカタチで分かりやすくお伝えしていくぞ♡とまあこれが理想であり目標であるわけですが、いささか不安なのも事実。そんなときは「ワイルド7」を読んで、熱いねマウント！ノリス〜ってのは駄目ですか。

最終的には「俺様カスタムのコントロールボックス」の作製に挑んでみたいニョロね。

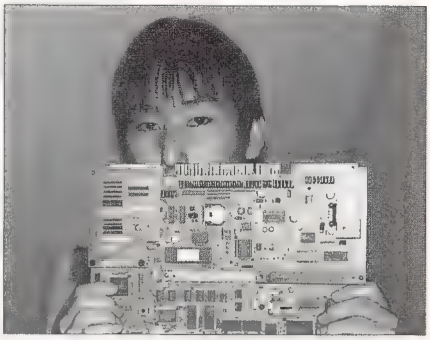




これからのアーケーダー記事展開予定！

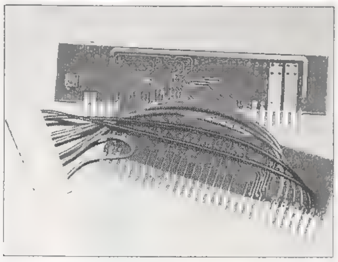
★チャプター1 道具の章

最低限必要な工具、あったら便利な道具の購入方法から使い方まで、詳しく解説していきます。あと、DEATH長谷川さんとREBIRTH金子さんが実際に愛用してる工具とかも見せてもらおうかな。工具の使い方とかは、超〜基礎的なとこからやるつもりなんで、文系のキミも大安心！



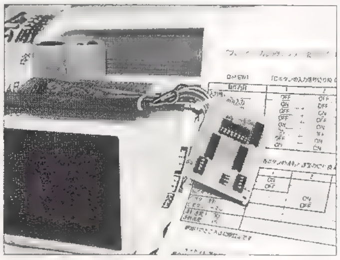
★チャプター2 ハーネスの章

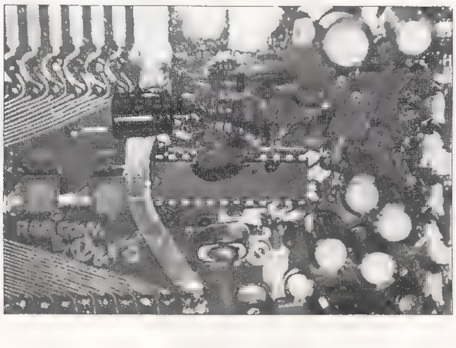
あらためて、ハーネスを攻略してみたい。これって、アーケーダーをやる上では避けて通れない部分なんだよねえ。やっぱ、「+5V」とか「GND」とか「VIDEO R」とか、日常的じゃない用語が出てくると引いちゃうもんなあ…。ここでは、これらの意味するところとか役割、ハーネスの構造というものを感覚的に理解できるものにしていきたい。



★チャプター3 回路の章

回路っつうと、これまた文系クンは引いちゃいそう。ここではゲームをやる上で、あるとおびただしく便利なアイテムの製作を中心に展開していく。例えば、身近なものでは「連射装置」。主にシューティングゲームで圧倒的な効果を発揮するよね。あと「同時押しボタン」。同時押しを必要とするゲームでは、一つのボタンで複数のボタンを押したのと同

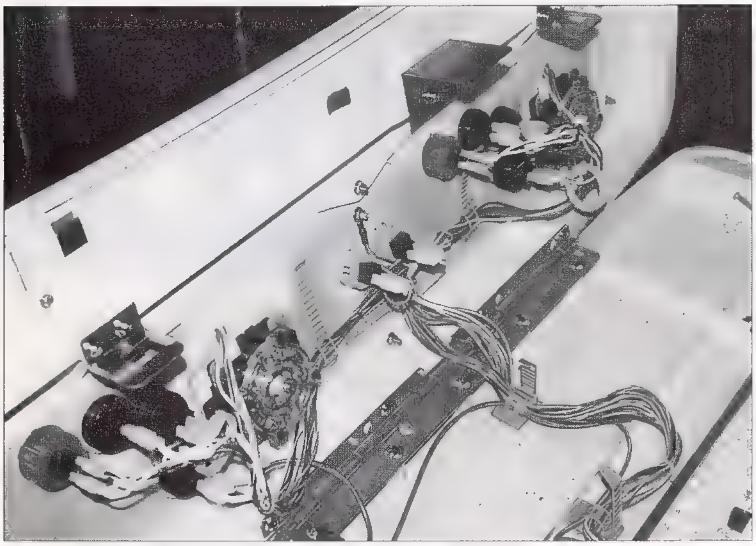


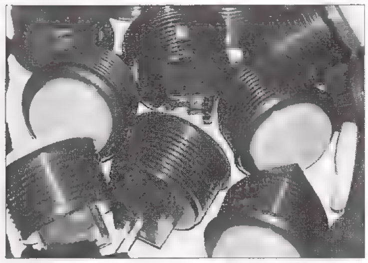


じ効果を持つようにしておけば、操作ミスも激減、連続技とかにすごぶる便利である。ゲームごとに「このゲームはこんな装置があればチョー便利！」というのを、自分で作れれば鬼に金棒ってもんでしょ？

★チャプター4 俺様だけのコントロールボックスを作るの章

これはアーケーダー第2部の集大成的なものになると思う。ここまでに培った知識とテクニックを、コントロールボックス作製にぶつけるというわけ。コントロールボックスの使用感覚は十人十色。レバーはこれがいい、パネルの大きさはこれくらいがいい、ボタンはやっぱコレでしょ、でもってカラーは何色ね、みたいに、まさしく自分による自分のための自分カスタムコントロールボックス製作！Do it yourself.みたいな！音にこだわりたい人は音響機器への接続、画面にこだわりたい人はモニター出力まわりを強化してもいいだろう。とにかく既存のものに頼ることなく、自分だけのゲーム環境を作り上げられるなんて、まさしく最終形態って感じ！





ここに挙げたものは、あくまで大雑把な流れ。みんなから質問があれば、その都度対応していくから、ジャカスカお葉書ちょうだいね。あと、それぞれのチャプターは数回に分けて行っていくぞ。

3／15号アーケーダー プレゼント当選者発表！

4月30日に発表とか言っといて、もう5月30日。早いもんですなぁ…、ってオレのせいだっつーの！ごめんなさいねぇうちの子ったらホントにもう…。さて！それでは当選者5名様の発表です。残念ながら外れちゃった人にも、抽選で10名様にモストデンジャラスなプレゼントを差し上げます。こちらは発送をもって発表に代えさせていただきまス。ビッ！

◇新型モニター「M-18」当選者◇

愛知県 森 翼君
三重県 岩間一郎君
宮城県 小野寺秀司君
石川県 坂 充君
岡山県 三宅 聡君

次回アーケーダーZは7月30日号（6月30日発売）に掲載予定！

もう、超久々!!

キャサ夫のDNKG（ON A PLAN）どんな感じ?

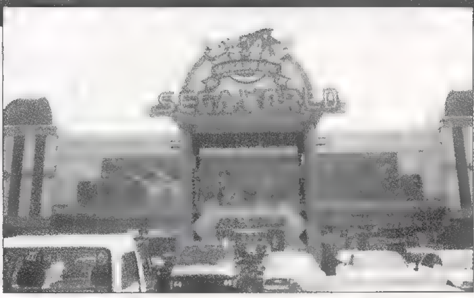
久々のイベント。今回はなんと3度目の群馬。さすがにレベルは上がったかな?

いやいやなんですな、このコーナーもすたれてきまして、回数が減りましたな…（というか締め切りが厳しいもんで）。

さて、今回は久々の出張イベント。場所はお馴染み、セガワールドパパス群馬。VF2時代では2回のイベントを行い、そのレベルをここで紹介。覚えているかな?情報があまり行き渡らず、首都圏に比べるとレベルはやや劣るものの、それを覆すかの盛り上がり、ゲームに対しての努力がジンジンと伝わってきた土地、群馬だ。

アクセスは新幹線高崎駅下車、車で30分。車の場合は関越自動車道高崎インターチェンジを出て、そのまま伊勢崎方面へ30分。伊勢崎オートレース場の真正面がパパスだ。詳しくなくてごめんなさい。

さて、今回のイベントはまれに見ないスケジュールで、なんとゲストも全部で4名。どもも、キャサ夫です、をはじめ、新宿ジャッキー、池袋サラ、ブンブン丸の豪華（?）メンバーで群馬VF3の闘いに挑んだ。



今回で3度目、セガワールドパパス群馬だ。

ややっ! 顔ぶれに変化が…

う〜ん、これは別に群馬だからといったことではないのだが、VF2からVF3へ移ってずいぶん顔ぶれ（プレイヤー、ギャラリー）が変わったと思う。ゲームの問題もあるが、金銭的な問題もあるのだろうか?

群馬の場合はVF2時代に比べ、ヤンキーが減った。というか、これだと聞こえが悪くなっちゃうけど真面目そうな面面が増えたと見える。実際、VF2に比べVF3は投げ抜け、エスケープなどやけに考えなくてはいけない部分が増えたからかな。心なしか場の雰囲気もVF2のころのほうが盛り上がっていた感じで、今回はちょっと静かだったかな。



最初で最後（?）の4人のゲスト。わりと豪華です。

3ON2は1回戦負け!「あれっ!?」

今回は4人の豪華ゲスト（?）を迎えてのイベントということもあって、3ON3のトーナメント戦が組まれていた。元鉄人はハンデを背負い、2人で1チームとして参加。メンバーは厳正な抽選により池袋サラと新宿ジャッキー、ブンブン丸とキャサリンというチームになった。

これであらかじめ先日に行われていた大会上位チームとの対戦に…。新宿、池袋チームは順調に決勝戦へ、それに対しブンブン、キャサリンはなんと1回戦負け。こ、これは…。

まあ、新宿、池袋が優勝してくれたから面目は守れたものの、キャサリンは「しょせん、鉄人なんてこんなもんですよ…」という捨て台詞を残していざ50人組手へ…。



いやぁ、集まるもんですな。お疲れ様でした。

VF3に正解はない!!

う〜ん、群馬の場合はほかと何かが違うって感じがする。別に個々のレベルが低いわけではないが、何かが違う。

とりあえず、その辺のところの説明は後回しにして、インパクトが強かった部分を紹介しよう。

まず、群馬はアキラが異常なまでに「弱い!」。何が弱いって、基本の攻めもなっていないし、アキラ使いの基本となる修羅覇王靠華山をまともに出している人がまずいない。投げもほとんどが獅子抱月（↘Ⓟ+Ⓖ）だし、対戦慣れの相手なら、そんなのは簡単に見切れてしまう。でも、また投げられるけど…。

とにかくアキラはもっともっと基本から練習しないとダメ!!まずは修羅覇王靠華山と撃歩翻胯の使いどころだな。



4人並んでの組手もこれが初めて。どれを見たらいいのやら…。



3ON2の地名組み。ハンデがありながらも優勝です。さ・す・が♡

キャサ夫のD.N.K.G どんな感じ? いい感じ!(略して、いかじ)

群馬で多く使われているキャラクターはラウ。これといって変わった戦法はしていなかったが、しゃがみダッシュからの投げなどはうまかった。

群馬で最もいいたかったことは、それは「君たち投げ抜けはしているの?」の一言。投げが確定していない場面では、打撃がいきなり飛んできても文句はいえない。が、それが50人中でも半数以上がそうだったような気がするが…。でもまあ、これはこれで読み合いの世界だから仕方がないか。

だが、上段起き上がり蹴りガードはどう?これもまた打撃がよく飛んできたような気がする。なんで?別に打撃投げ抜けを入力をしているわけでもないのに。だからガード後素直に投げに行くと、投げ抜けをされずすんなり決めることができたりする。



起き上がり上段をガードして…、



しゃがみダッシュに打撃が…。ちゃんと投げ抜け保険も入れてね。

でも、普段キャサリンはわざと投げが確定しているときでもしゃがみダッシュで投げ失敗モーションを誘い、投げる行動をしていたから、これが凶と出て打撃をくらいまくっちゃいました。気付くのに苦労したよ。

これはこれでオレのような相手に強いかも知れないが、確実に投げを毎回狙ってくる相手には絶対に勝てないんじゃないかと思うぞ。

どうしても打撃を出して潰したいなら、打撃投げ抜けをお薦めする。これは通常通りに投げ抜けを入力する前に、打撃を仕込んでから投げ抜けをする。これで投げがこなかった場合は打撃で潰し、投げにこられても投げコマンドがあっていれば抜けることができる。普通はあくまでも投げ抜けを前提に考え、打撃を保険で入力しておく。だが、打撃好きな群馬の人々には投げ抜けを保険に入力したほうがよいとお薦めしよう。

VF2の場合は、確実になにが正解でなにが不正解かわかったが、VF3になってこのような事柄が正解か不正解か明白にできない。が、今回のような闘い方は明らかに無意味なので、参考までに打撃投げ抜けをお薦めしたわけだ。

っていうか、確定物を知らなすぎでは…

VFには相手の技をガードしたとき、確実に決めることができる返し技を代表に、さまざまな「確定事項」がある。これは主に投げ抜け後が挙がるわけだが、これがまったくなっていない—

これだけでも相手の体力を半分以上奪ってしまうこともあるのに、対戦を見ていると「わざとか?」というくらい決めそこねている場面が目立った。

具体的に挙げていくと横投げなのだが、対サラ、ジャッキー、パイ、葵、ラウといったキャラクターが投げ抜け後に横投げを決めるチャンスが多い。サラならⓅ+Ⓖ、⇨Ⓟ+Ⓖ。ジャッキーは⇦Ⓟ+Ⓖ。パイは⇨Ⓟ+Ⓖ。葵はⓅ+Ⓖとあまり使ってくる相手はいないが⇦Ⓟ+Ⓖ。ラウは⇨Ⓟ+Ⓖといった、これら全部の投げを技を抜けたとき横投げを確実に決めることができるのだ。VF3を今後も続けていくなら絶対に覚えておかなくてはいけない。

このほかにもウルフのⓅ+Ⓖ、⇦Ⓟ+Ⓖを抜けたときはアキラ以外は背後投げを。リオンの⇨Ⓟ+Ⓖ(採取砲靠)、ジェフリーの⇨Ⓟ+Ⓖ(フロントバックブリーカー)を抜けた場合は正面投げをなど、確定で投げを決める場面は幾つもある。

群馬の課題は、まずこれらすべてを覚えてからはじめてレベルの話ができるだろう。



投げ技を抜けたあとは、確定で横投げを決めることができるものも多数あり。

最近「黒い」とか「冷たい」とか良く言われます。そんなことないのになぁ…　え、アレ？いや、ダメでしょう。

MOVIE

そのウソほんと!?ジム・キャリー主演最新作「ライアー・ライアー」

いまや、ハリウッドを代表する超A級コメディアンとして活躍中のジム・キャリーが、今度は超A級(!?)弁護士になり、あの「エース・ベンチュラ」のトム・シャドヤック監督と再びコンビを組んでスクリーンに登場！またまた大爆笑の渦を運んできた！

ジム・キャリーといえば「マスク」「ジム・キャリーはMr.ダマー」「ケーブル・ガイ」など主演作は1億ドル以上たたき出すスーパーメガ級ドル箱スターだが、今回の作品で〝ウソ〟を題材にし、素のままの、今までとはひと味違ったジム・キャリーの新たな挑戦が見られる。



――主人公の弁護士フレッチャー・リード（ジム・キャリー）はいつも、ちょっといきすぎなくらいの弁護（ウソをついて）をして裁判を勝訴に導いている。

そんなある日、彼の最愛の息子は誕生日をパパにすっぽかされてしまった悲しさから「どうかパパのウソつきを一日だけでもやめさせてください」と、バースデー・ケーキに願いをかける。するとウソつき弁護士フレッチャー最大の武器〝ウソ〟が、その一日まったく使えなくなってしまった。彼にとってその一日は出世のかかった大事な法廷が待っているのだ。ウソを言おうとすると口がひきつり、何を言うにも本音しか言えず、悪戦苦闘していくさまをジム特有のオーバーリアクションが冴え渡っていく。

この法廷で勝訴をものにすることができるのか？はたまたフレッチャーと〝ウソ〟の行く末は――。

大爆笑間違いなしのコメディ路線に、ハートフルでファミリータッチなテイストをプラスしたこの作品。「最近腹筋よじれるほど笑ってないなぁ」という人にオススメだ。

6月中旬より全国松竹洋画系で公開予定だ。



©1996 UNIVERSAL CITY STUDIOS INC.

SOFT

KOFフリーク必見!!

「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」、そのデータベースソフトがハイブリッドCD-ROMとしてついに登場だ。

収録内容をざっと書き出してみると、「キャラクターパーフェクトデータ」…29人分、「設定資料」…50点(予定)、「キャラクターイラスト」…描き下ろし含む21点、「壁紙集」などなど。特筆すべきは「効果音集」で、収録されているボイスのうち京と庵はなんと録りおろし!!

ファンなら買うしかないぞ。



©SNK1995，1996
PONY CANYON

価格は6800円(税別)、6月18日に発売だ。ちなみに動作環境は次の通り。

●Win95…Pentium 75MHz相当以上

●Mac…CPU68040以上

メモリ16MB以上・640×480ドット256色以上

VIDEO

桜井智のTOMOだちダイヤル（5月1日～7月31日）

ドコモ「情報ダイヤル」サービスで、桜井智の「TOMOだちダイヤル」がスタートしたぞ（～7月31日）。

このグッドなサービスは、「おはようメッセージ」「お休みメッセージ」「元気だしてメッセージ」など君が聞きたいメッセージを、智ちゃんがキュートなボイスで語ってくれるというものだ。しかも、そのメッセージは曜日ごとに変化する(!!)ので、まるで話しかけられているような感覚で楽しめるんだ。



智ちゃんが君の電話を待ってるぞ。
©NTT DoCoMo

さて、声優に歌に舞台にと大忙しの智ちゃんと君を繋ぐ、このTOMOだちダイヤルの利用方法をお教えしよう。

いたって簡単。ドコモの携帯電話から『#9139』をダイヤルするだけだ。

これはもう、すぐにでも電話をかけなきゃね!!

PUSH 一押し

これが勝利の鍵だ!!〝経箱〟と〝真経〟を手に入れろ!!

リー・リンチェイ。この名前をキャストで見つけることができたら、その映画は必見である。

そのリンチェイの最新主演作である『冒険王』は、当然のことながらイカしたできなのだ。

かるく内容に触れると、「手に入れたものは世界を支配できるという伝説の秘宝〝経箱〟と〝真経〟を巡って、リンチェイ扮するワイ博士が、日本軍や盗賊を相手に壮絶な戦いを繰り広げる」といった感じなのだが、やはり見どころはリンチェイのカンフーシーンでしょう。



過去の主演作である「ワンス・アポン・ア・タイム・イン・チャイナ」シリーズで見せた、あのアクションシーンはいまだ健在。格闘ゲームのキャラより凄いことやってます、誇張ぬきに。

この商品のお問い合せは、ポニーキャニオン　03・3555・6671まで

PUSH

本物のネリョチャギを見に行こう！「第8回全日本テコンドー選手権大会」

みんな鉄拳3やってる？えーとね、俺の好きなキャラは「エディ・ゴルドー」あ～んど「ファラン」なんだな。

やっぱり2キャラとも華麗な足技が魅力だな。でも風吹ジュンの熟女フェロモンも魅力だな。

とまあ前フリが終わったところで、第8回全日本テコンドー選手権大会のお知らせだ。

6月22日(日)に国立代々木競技場第二体育館で行われる同大会には鉄拳3で「ファラン」のモーションキャプチャリングをした黄秀一（ファン・スイル）のほか、驚異的な跳躍力を誇り芸術的な蹴りを繰り出す速水勇など日本を代表するテコンダーが総結集。

2000年のシドニーオリンピックで正式種目になるのを受けて大盛り上がりになるのは間違いない！

今回は大会前の予習ってことで特別3名様に「テコンドーモランボンカップ96」のビデオをプレゼント。欲しい人は編集部までハガキを送れ！

大会問い合わせ㈱アートン　0423・35・6788



ネリョチャギと男気は似てるね！

OPEN YOU PERCEPTION ▶ INFORMATION



「SOUNDTRACK FROM RUNABOUT」発売中!!

昨年末の石野卓球とのコラボレーションアルバム発表や、ホンダインテグラ、MIZUNOスキーCMなど、インストバンドとしては今最も旬のバンドといえる「THE SURF COASTERS」が新たにゲームサントラを手掛け、新境地を切り開いた。

担当するゲームは「ドラゴンクエストⅢ・Ⅳ」のメインプログラムなどを手掛けた内藤寛率いるクライマックスの「RUNABOUT」。

5月23日にプレイステーション用として5800円で発売されたこのソフトは、従来のレーシングゲームとは一線を画し、市街地を全く自由にドライブ「暴走」「破壊」「逃走」何でもありのアルティメットカーアクションゲームだ。

サーフコースターズはこのゲームのすべてのステージで全7曲オリジナル、全曲バンドによる臨場感あふれるサウンドを展開している。

ゲーム画面がなくても十分楽しめるクオリティなので、ぜひともオススメだ。



定価1890円（税込み）で絶賛発売中だ。



松本梨香「RICA-BAND」初ライブリポート

近ごろめっきり奇麗になられた我らが梨香姉が、去る4月27日に初のバンド・ライブを行いました。バンド活動は梨香姉の長年の夢、いわばドリームであったわけですが、その念願かなったせいか、梨香姉はいつも以上に魂がオーバー・ヒート気味。命の90分にすべてを込め、新曲を含む十数曲を一挙に熱唱するではありませんか！MCトークもまたいい感じに寒く…もといチョー熱く、メンバーとの息もバッチでしたよ。

さて、このRICA-BANDは、今後も着実に活動していく予定。梨香姉ファンは、今後の動向に絶対注目！

ところで梨香姉は、4月から始まったTVアニメ「ポケットモンスター」の主役、サトシ君の声も担当してます。本人もポケモンにハマってるようで、なんと伝説の「青ポケモン」所有者なのですよ。なんともうらやましい限りでありますなあ。ムフー。



新曲「From me to you」もお披露目！



君のカプコンを手に入れろ!!

君はカードダスマスターズの新商品『オールカプコンワールド』を知っているかな？

これは、ストリートファイター・ヴァンパイアシリーズの秘蔵イラスト、名作揃いのカプコンゲームのイラストが高級感あふれるカードに収録されたものだ。

つまり、このカードは最強流のダン先生の雄姿もあれば、デビロット姫のあられもない姿(?)もあったりと、カプコンフリークならずとも集める価値のある品といえるのだ。

カードは全部で184種類あり、そのうち4種類がスペシャルカードとなっている。

自分一人で集めるのはちょっと大変かもしれないが、友達と交換したりしてパーフェクトなコレクションを完成させよう。

1パック10枚入り、291円（税別）で大好評発売中だぞ。



©CAPCOM 発売元/バンダイ



デジタルエンタテインメントアカデミー入学式開催のご報告

デジタルエンタテインメントアカデミーという名前を聞いたことのある人はいるかな？

アトラス、エニックス、カプコン、光栄、コナミ、コンパイル、スクウェア、タイトー、ハドソン、バンプレスト、マイクロキャビンという日本を代表するトップゲームメーカー11社が資本参加して、将来を担うゲームクリエイターを育成しようとつくられた志の高い専門学校なんだ。

そのデジタルエンタテインメントアカデミーがこの4月、記念すべき1回目の入学式を行った。

当日はゲーム業界を代表するメンバーを招き、他校とはひと味違った入学式として盛大に実施。

特に(株)レッドカンパニー広井王子氏の特別講演会では、第一線で活躍するゲームクリエイターとして、「業界人の素質について」など興味深い話がたくさん聞けたぞ。



広井氏の含蓄あるお話に新入生も引き込まれていたぞ。


コミック 虎の穴
とらのあな
6月より虎の穴ホームページ開設!!
http://www.Toranoana.co.jp
今すぐTEL・FAXにて注文できます
営業時間12:00~21:00・FAX24H
☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
① 電話/FAXにて注文
商品が届く
(注文後5~7日前後で)
配達員に代金を払う
(商品代金+手数料¥800~¥1000)
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え)となります。
② 郵便小為替+手紙
①番~⑧番までを記入した用紙と商品代金+¥670.送料の為替を同封し下記通販部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です(離島を除く)
商品が届く(注文書到着後10日前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返却する場合もあります。
通販部 〒101 千代田区外神田3-10-3-3F虎の穴通販部
新入荷
●Sacrifice
No2951 価格¥900
★うにいくら丼
今野さんF・F本第二弾!楽しさリミッドブレイク!
新入荷
●マテリアの挟間
No2937 価格¥1100
★銀鱗宮
ヴィンセントが信じることの大切さを教えてくれます
新入荷
約束の刹那
●約束の刹那
No2936 価格¥900
★銀鱗宮
エアリスを失ったクラウドを慰めるためにティファは
新入荷
●金のエンゼル 銀のエンゼル
No2785 価格¥850
★薄荷屋
ルリルリがいっぱいでファンにはたまらない一冊。
水曜日はあみだくじ
●水曜日はあみだくじ
No2672 価格¥700
★かなめ倶楽部
勉強大好き亜美ちゃんが勉強大嫌いのうさぎと対決。
●月や森や湖へ行こう
No2416 価格¥800
★薄荷屋
とってもラブリーなセーラー戦士の日常に爆笑の一冊。
●空っぽの愛の嵐
No2395 価格¥400
★はるまき組合
人気ゲームEVEギャグ本。穴ウメのときメモも◎!
●片思いの守り方
No2396 価格¥700
★TWIN HEART
同級生1、2&下級生本。1冊で3度楽しめる本です。
幻影少女
●幻影少女
No1784 価格¥800
★うにいくら丼
常に主人公を見守る館林の けなげな魅力が一杯の一冊
●桜華絢爛・弐
No1783 価格¥700
★うにいくら丼
互いの身体をかけたコイコイ勝負。さて結末やいかに
新入荷
●華も嵐も踏み越えて
No2952 価格¥900
★うにいくら丼
アイリスとのデートを阻むジャンポールと大神が対決
新入荷
●ときめきシータ・ロム
No2760 価格¥1000
★シータ・ロム
脱衣麻雀をやっている所をアイリスに見られた大神は
年齢フリー
18歳未満の方でも購入できます。
新入荷
●ガチャピンは悪くないよ
No2884 価格¥700
★伯爵団
高レベルな絵でギャグ満載のリーフ本。楽しい本です
はっぱ系
●はっぱ系
No2425 価格¥700
★おれさまメモリアル
ギャグ&シリアスの雫・痕本。千鶴さんの料理は恐怖
新入荷
●世界を騙せEX
No2967 価格¥1300
★BAD SHEEP
ストゼロや闘神伝のギャグがいっぱい。カラーもアリ
10
●PSYCO DELICIOUS 10
No1835 価格¥1000
★たらこ工房
たくま朋正さんの同人誌シリーズも10冊目!買いです
●Happy Icecream
No2325 価格¥800
★あつあつCOOK
赤チャとときんぎょ注意報のギャグ本。カワイさ爆発!
●MESSIAH PRAYER;1
No1969 価格¥1000
★Alice Club
吸血鬼と戦う3人の聖者たちを描いたファンタジー。
●パンチでリッチ
No2688 価格¥550
★Alice Club
独自のKOFギャグ世界を堪能出来る楽しい一冊です。
新入荷
●ミタス
No2781 価格¥1100
★藍RUらんど
庵と京、互いの宿命に悩み苦しむ姿を描いた一冊。
トラのあな
TORA NO ANA
18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません!
もっと多くの作品がほしい方は ➡
①虎通カタログを見て注文
②パソパラを見て注文
虎通5号 ➡ ¥400 約700アイテム
虎通EX3号 5/10発売 ➡ ¥100 100アイテム
新入荷
●サクラ大戦
No2370 価格¥1000
★からしめんたい子
帝国歌劇団花組大ピンチ。そこに現われた月組とは?
新入荷
花組補完計画
●花組補完計画
No2744 価格¥1400
★富士参號工房
夜ふかしをする花組メンバーを寝かすため大神は……
EVANGELION
●KATZE 14
No2696 価格¥3400
★森まん商店
とにかく圧倒的なボリュームのエヴァ本。なんと430P。
KATZE
●KATZE 15
No1873 価格¥3700
★森まん商店
320Pの圧倒的なボリュームで満足度500%
片励会
Vol.1
●片励会 Vol.11
No1862 価格¥2100
★片励会SPECIAL
片励会の送るこの一冊何回読んでもあきない本です。
新入荷
●私らしく
No2940 価格¥1200
★どきどきSPEC
看護婦姿の桜子&唯が色々と大活躍の同級生2本です。
新入荷
●Nightmare of my Goddess vol 3
No2968 価格¥1100
★天山工房
超綺麗な女神さま本です。ベル&スクルドが青島に…。
新入荷
●STYLE
No2926 価格¥1100
★緑野原
風呂に入っている螢一にスクルドが告白、果たして螢一は
18禁
ADULT
注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。
営業時間 平日PM12:00~PM9:00 土、日、祝日AM10:00~PM9:00 ※年中無休
リバティー
中央通り
神田明神通り
都営駐車場
公園
JR秋葉原駅
1号店 1Fはソフマップ店
※MTGカード、同人誌、イベントカタログ
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102
(特価本、古同人誌買取は4号店へ)
2号店
※3F、4Fは新刊書籍コーナー
☎03 5256 2055
3号店 1Fはソフマップ4号店
☎03 5256 2838
4号店 1F DOS/Vパラダイス
〒101 千代田区外神田3-11-2ロック 2 7F
☎03 5256 2019
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず!TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません
これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎カタログ5号発売中!
価格700円(送込) 詳しくは5256-2889まで
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
1号店 各種カード(MTG)/同人誌・イベントカタログ
2号店3F,4F 新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
買い
全国のコミック、同人誌、少女写真集求む!
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)

INTERNATIONAL

TSC カードデビュー!!

Orico

お支払いは、便利でお得なTSCカードで
お申し込みはカンタン!! さらにポイントサービスが
付いているので豪華な商品がもれなく当たります。

とってもうれしい五大特典!!

初年度会費無料!!

来店せずに買い物が出来る!!

ポイントを集めて商品をゲット!!

1. 通常値引きよりさらに送料および代引手数料が無料になります。（ただし、筐体は除く）
2. 新品基板情報および中古価格リストを定期的に無料発行。
3. 会員さまのみバーゲン商品リスト無料発行。
4. ポイントサービス。TSCでのお買い上げ1,000円ごとに10ポイント。累積ポイントに応じて豪華商品がもれなく当たる。
5. サインレスで最高30万円までのお買い物ができる。
遠方の方には超うれしいニュース。
なんと来店せずにカードでお買い物ができる。



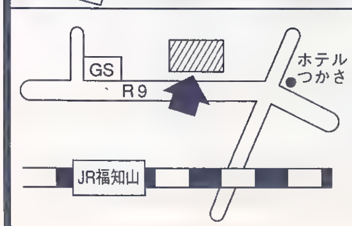
○内容が変更になる場合があります。

ポイントを集めてもらおう!! GOODプレゼント

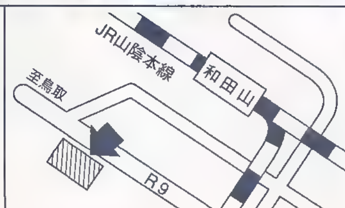
ポイント	プレゼント
500P	○メーカー販促オリジナルテレホンカード
1,000P	○SEGAテスト基板ドットリくん 又は ○メーカー販促品ポスター（カレンダー・ポストカード etc.）
3,000P	○SEGAアストロ用三和製30φボタン1箱（50個） 又は ○VF用ジョイスティックレバー（5個）
5,000P	○TSCお買物券ガーンと2万円分（新品基板・筐体はのぞく）
7,000P	○ゲーメスト1年間無料購読権
8,500P	○高解像度対応25インチモニター
10,000P	○75φ景品払い出しパチスロスターバイキング（新品）1台 又は ○ゲーメスト当社広告欄登上権
20,000P	○ボードマスター 又は ○SEGAエアロシティ
30,000P	○スーパーベガ21 又は ○JALECOワンダーハンティングミニ（中古）景品1箱付
50,000P	○SEGAニューアストロシティ
70,000P	○CAPCOM Qグラングム25を2台対戦にして
90,000P	○KONAMIウインディ29
100,000P	○SEGAブラストシティ

TSC おすすめゲームコーナー よろしく!!

PRODUCE BY Clarion KANSAI



キタムラAVIX福知山店
福知山市字篠尾小字沢1184
(0773) 24-4566



アミューズメントクラブトントン
兵庫県朝来郡和田山町土田567
(0796) 75-2033

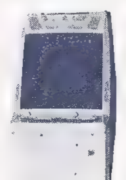
ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

（筐体12ボタンパネル仕様）

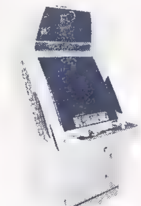


通販価格￥198,000(税抜)

☆通販価格に消費税と送料が別途必要になります。

SEGA ブラストシティ

（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)

初回￥22,400 ￥22,400×11回
初回￥12,400 ￥12,400×23回
初回￥ 9,980 ￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 組込

（筐体12ボタンパネル仕様）

通販価格￥980,000(税込)

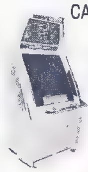
初回￥92,200 ￥91,400×11回
初回￥51,400 ￥50,600×23回
初回￥36,960 ￥34,000×35回

SEGA ブラストシティ SNK リアル餓狼SP 組込

通販価格￥350,000（税込）

初回￥33,400 ￥32,600×11回
初回￥20,000 ￥18,000×23回
初回￥14,700 ￥12,100×35回

SEGA ブラストシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM ストⅢ ウォーザード セット



通販価格￥495,000（税込）

初回￥46,200 ￥46,200×11回
初回￥27,300 ￥25,500×23回
初回￥17,740 ￥17,200×35回

SEGA ブラストシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM ストリートファイターⅢセット

通販価格￥490,000(税込)

初回￥46,100 ￥45,700×11回
初回￥25,700 ￥25,300×23回
初回￥18,480 ￥17,000×35回

KONAMI ときメモおしえて your heart筐体



通販価格
￥680,000(税抜)

数量限定

☆通販価格に消費税と送料が別途必要になります。

SNK リアルバウト餓狼SP ,ボードマスター セット

通販価格￥198,000(税込)

ボードマスター
MVI
リアルバウトSP
ハーネス

初回￥19,360 ￥18,400×11回
初回￥10,920 ￥10,200×23回
初回￥ 9,896 ￥ 6,800×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)

通販価格￥510,000

初回￥47,600 ￥47,600×11回
初回￥27,500 ￥26,300×23回
初回￥19,020 ￥17,700×35回

CAPCOM ヴァンパイアセイヴァー ボードマスターセット

いよいよ 発売！

価格はまだ出てないので問い合わせて下さいね。

CAPCOM ストリートファイターⅢ ボードマスター セット

通販価格￥300,000(税込)

ボードマスター
ストリートファイターⅢ
ハーネス

初回￥28,000 ￥28,000×11回
初回￥15,500 ￥15,500×23回
初回￥11,600 ￥10,400×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット

通販価格￥325,000(税込)

ボードマスター
鉄拳3
ハーネス

初回￥30,700 ￥30,300×11回
初回￥18,900 ￥16,700×23回
初回￥11,400 ￥11,300×35回

CAPCOM ストⅢ+ウォーザード ボードマスター セット

通販価格￥290,000(税込)

ボードマスター
ストⅢ
ウォーザード
ハーネス

初回￥27,800 ￥27,000×11回
初回￥16,900 ￥14,900×23回
初回￥13,080 ￥10,000×35回

NAMCO
鉄拳3

☆発売中！値引き有り

CAPCOMヴァンパイアセイバー
予約受付開始!!まだ発売日価格は未定です。

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。

☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ヴァンパイアセイヴァ（新品）	値引き有り
ストウートファイター3	値引き有り
バトルサーキット（新品）	119,000
ウォーザード	90,000
X-MENVSストリートファイター（カート）	75,000
ストZERO2（カート）	10,000
ロックマン（新品）	45,000
闘神伝2	30,000
D&Dシャドー（カート）	58,000
D&Dカ ト	35,000
１９ＸＸ（カート）	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	35,000
スーパーパズルファイターⅡX（カート）	25,000
ストZERO（カート）	5,000
ヴァンパイア（カート）	3,000
X-MEN （カート）	10,000
パワードギア（カート）	30,000
CPSⅡマザーボード	25,000
トップシークレット	40,000
ブラックドラゴン	25,000
１９４３	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
エリア８８（海外）	25,000
ストⅡダッシュ	6,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

悪魔城ドラキュラ（海外）	50,000
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	68,000
沙羅曼蛇2	35,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	32,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
セクシーパロディウス	45,000
対戦ぱずる玉	30,000
極上パロディウス	30,000
沙羅曼蛇2（ロム）	5,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ビットファイター	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

鉄拳3	予約受付中
ソウルエッジ NEW Ver	58,000
鉄拳2 ver B	90,000
ゼビウス3D/G	40,000
クラシックコレクション2（新品）	50,000
クラシックコレクション1	20,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム９５'	15,000
グレートスラッガー９４'	5,000

TAITO

アルカノイドリターンズ（新品）	値引き有り
レイストーム	98,000
ゲキリンダン（新品・ロム）	10,000
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
バブルシンフォニー（ロム）	8,000
カイザーナックル（ロム）	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
テトリス	5,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

バーチャロン（通信基板、パネル付）	400,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	200,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	200,000
ダイナマイト刑事	90,000
バーチャファイター３（基板、新品）	670,000
ソニック・ザ・ファイタース	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	150,000
バーチャーファイター2（ジャマハーネス付）	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
デカストリート（ロム）	15,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	12,000
ゴ ルデンアックス	10,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
アールタイプ	10,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
サンダーブラスター	12,000

BANPRESTO

クイズセーラームーン	値引き有り
スーパースラムズ	42,000
アルチメイトテニス	12,000
ＳＤガンダム サイコサラマンダー	4,000

SNK

マジカルドロップ３（新品）	92,000
リアルバウト餓狼伝説SP（新品）	113,000
キングオブファイター96'	45,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-1F	20,000
A.S.O	15,000
キングオブファイター95'	10,000

ATLUS

ヘブンズゲイト（新品）	125,000
ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000
豪血寺一族	10,000

その他

上海Ⅲ	35,000
バイパーフェイズワンNEW,ver（ロム）	10,000
マリオブラザーズ	30,000
ヴィマナ	10,000
ドギューン	10,000
ゴモラ	10,000
パング３	25,000
ライテン	20,000
ワールドラリー	20,000
忍者くん	8,000
ガンバード	18,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●

●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

商品代金と商品の
引き替えシステム

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

アーケード基板販売リスト

カプコン
- ストZERO2 ¥38,000
- ストZERO ¥28,000
- マーヴルスーパーヒーローズ ¥47,000
- D&Dシャドーオーバーミスタラ TEL
- 19XX ¥48,000
- 虹色町の奇跡 TEL
- ヴァンパイアハンター ¥30,000
- X-MEN ¥35,000
- X-MENvsストリートファイター TEL
- サイバーボッツ ¥38,000
- ヴァンパイア ¥28,000
- ダンジョンズ&ドラゴンズ ¥45,000
- スーパーパズルファイター ¥39,000
- ストZERO2アルファ TEL
- 1941 ¥22,000
- ファイナルファイト ¥15,000
- 天地を喰らう ¥23,000
- ウォーザード TEL
- ストリートファイターⅢ TEL
- ストリートファイターEX TEL
- ストライダー飛竜 ¥33,000
- キングオブドラゴンズ ¥14,000
- チキチキボーイズ ¥16,000

■CPSⅡカートリッジ
- ・X-MENvsストリートファイター TEL
- ・ロックマン2 ¥18,000
- ・ストZERO2 ¥15,000
- ・ストZERO ¥5,000
- ・サイバーボッツ ¥23,000
- ・ヴァンパイアハンター ¥8,000
- ・スーパーストⅡX ¥3,000
- ・ストZERO2アルファ ¥30,000
- ・ダンジョンズ&ドラゴン ¥25,000
- ・19XX ¥28,000
- ・D&Dシャドーオーバーミスタラ ¥48,000
- ・マーヴルスーパーヒーローズ ¥27,000

バンプレスト
- 戦国エース ¥18,000
- 隠忍 ¥28,000
- マジンガーZ ¥18,000
- マクロス ¥13,000
- 美少女戦士セーラームーン ¥25,000
- マクロスⅡ ¥13,000
- マクロスプラス ¥58,000

彩京
- 戦国ブレード ¥38,000
- 戦国エース ¥18,000

ジャレコ
- ゲーム天国 ¥28,000
- グラティア ¥28,000
- 湾岸戦争 ¥28,000
- スーチーパイⅡ ¥28,000
- ・ゲーム天国 ¥2,000
- ・湾岸戦争 ¥2,000

データイースト
- マジカルドロップ+1 ¥7,000
- マジカルドロップ ¥5,000
- バルダーダッシュ ¥8,000
- SRD ¥5,000
- 空手道 ¥8,000
- 空牙 ¥15,000
- スーパーバーガータイム ¥8,000

コナミ
- 沙羅曼蛇2 ¥32,000
- セクシーパロディウス ¥35,000
- 極上パロディウス ¥33,000
- ツインビーヤッホー! ¥28,000
- 対戦ぱずるだま ¥28,000
- ゴルフィンググレイツ2（P付） ¥28,000
- コントラ ¥15,000
- ゼクセクス ¥18,000
- 進め対戦ぱずるだま ¥8,000
- ハイパーアスリート ¥39,000
- 究極戦隊ダダンダーン ¥35,000
- ガイアポリス ¥18,000
- ハードパンチャー ¥7,000
- ダブルドリブル ¥2,000
- エイリアンズ ¥15,000
- パロディウスだ! ¥4,000
- トライゴン ¥13,000
- ザ・シンプソンズ ¥15,000
- 出たな!!ツインビー ¥5,000

■GXソフト
- ・セクシーパロディウス ¥10,000
- ・沙羅曼蛇2 ¥3,000
- ・ときメモ対戦ぱずるだま ¥25,000
- ・極上パロディウス ¥5,000
- ・ツインビーヤッホー! ¥2,000
- ・対戦ぱずるだま ¥1,000
- ・ゴルフィンググレイツ2（P付） ¥15,000
- ・サッカースーパースターズ ¥8,000

セイブ
- 雷電 ¥18,000
- 雷電Ⅱ ¥39,000
- 雷電DX ¥46,000

東亜プラン
- バツグン ¥18,000
- アウトゾーン ¥9,000
- 達人 ¥6,000
- 達人王 ¥13,000
- ヘルファイヤー ¥8,000
- フービー ¥5,000

ライジング
- バトルガレッガ ¥45,000
- 疾風魔法大作戦 ¥18,000
- 蒼穹紅蓮隊 ¥69,000

ナムコ
- ダンシングアイ ¥85,000
- 鉄拳2Bバージョン ¥65,000
- 鉄拳2 ¥58,000
- パックマニア ¥15,000
- コズモギャングザビデオ ¥8,000
- ナムコクラッシックVOL.1 ¥15,000
- ナムコクラッシックVOL.2 ¥48,000
- ソウルエッジ ¥50,000
- ソウルエッジⅡ ¥60,000
- 子育てクイズマイエンジェル ¥38,000
- エメラルディア ¥2,000
- 鉄拳3 ¥268,000
- スーパーワールドコート ¥3,000
- ネビュラスレイ ¥19,000
- 熱闘!激闘!クイズ島 ¥1,000
- ギャラガ ¥4,000
- 鉄拳 ¥49,000
- ゼビウス3D/G ¥38,000
- スーパーワースタ'95 ¥2,000
- グレートスラッガーズ'94 ¥1,000
- アサルト（P無） ¥38,000
- ダンクマニア ¥28,000

セガ
- バーチャロンPCB ¥280,000
- ラストブロンクスPCB ¥115,000
- ファイティングバイパーズ ¥115,000
- ソニック ザ ファイター ¥115,000
- バーチャファイター2 ¥58,000
- ダイナマイト刑事 ¥75,000
- デカスリート ¥75,000
- ぷよぷよ通 ¥6,000
- ぷよぷよ ¥3,000
- コラムス ¥2,000
- スタックコラムス ¥2,000
- ぼとぼと ¥1,000
- 登龍門 ¥1,000
- コラムスⅡ ¥2,000
- イチダントアール ¥3,000
- テトリス ¥5,000
- ウォーリーを探せ（無） ¥1,000
- フラッシュポイント ¥1,000
- クラッチヒッター ¥1,000
- MVP ¥1,000

テクモ
- デッド オア アライブ ¥120,000
- スーパーピンボールアクション ¥8,000

アイレム
- R-TYPE ¥12,000
- ガンホーキ ¥10,000
- イメージファイト ¥7,000
- メジャータイトル ¥5,000
- R-TYPE LEO ¥12,000
- ボンバーマン ¥5,000

タイトー
- 究極タイガーⅡ ¥58,000
- パズルボブル2X ¥63,000
- 逆鱗弾 ¥53,000
- パズルボブル2 ¥63,000
- あっかんべーだー ¥58,000
- エレベーターアクションリターンズ ¥58,000
- クイズシアター ¥58,000
- ハットトリックヒーロー'95 ¥58,000
- バブルシンフォニー ¥58,000
- ダライアス外伝 ¥58,000
- カイザーナックル ¥58,000
- ライトブリンガー ¥19,000
- フェニックス ¥8,000
- レイフォース ¥16,000
- レイストーム ¥58,000
- アラビアンマジック ¥23,000
- スペースインベーダーDX ¥3,000
- メタルブラック ¥18,000
- グリッドシーカー ¥15,000
- ドンドコドン ¥8,000
- ファイターズインパクト ¥48,000
- ライディングファイト ¥15,000
- 大旋風 ¥5,000
- ヘビーユニット ¥7,000
- ニンジャキッズ ¥8,000
- サイキックフォース ¥35,000
- サイキックフォースEX ¥38,000
- キャッスルオブドラゴン ¥6,000
- 人生劇場 ¥5,000
- ルナーク ¥10,000
- キャメルトライ（P無） ¥15,000

■F3カートリッジ
- ・バブルメモリーズ ¥15,000
- ・ダライアス外伝 ¥5,000
- ・バブルシンフォニー ¥2,000
- ・ハットトリックヒーローズ'95 ¥1,000
- ・パズルボブル3 ¥23,000
- ・エレベーターアクションリターンズ ¥3,000
- ・あっかんべーだー ¥3,000
- ・パズルボブル2 ¥3,000
- ・逆鱗弾 ¥2,000
- ・パズルボブル2X ¥10,000
- ・究極タイガーⅡ ¥2,000

クイズ
- 熱闘!激闘!クイズ島 ¥1,000
- アテナのハテナ ¥1,000
- DNAの反乱 ¥1,000
- クイズ365 ¥3,000
- クイズ1,2フィニッシュ ¥2,000
- ハテナの大冒険 ¥1,000
- 殿様の野望2 ¥4,000
- クイズ学問のすすめ ¥1,000
- クイズ スクランブル ¥1,000
- クイズ 合衆国 ¥1,000
- 熱答クイズチャンピオン ¥1,000

エスエヌケイ
- バトルフィールド（P付） ¥18,000
- ゴールドメダリスト ¥2,000
- スカイソルジャー ¥9,000

■MVSカセット
- リアルバウト餓狼スペシャル ¥38,000
- リアルバウト餓狼伝説 ¥9,000
- サムライ天草降臨 ¥17,000
- サムライ斬紅郎無双剣 ¥6,000
- 真サムライスピリッツ ¥4,000
- マジカルドロップ2 ¥10,000
- ギャラクシーファイト ¥6,000
- ダンクドリーム ¥9,000
- パズルDE PON ¥6,000
- リーグボーリング ¥6,000
- パズルボブル ¥8,000
- ダブルドラゴン ¥14,000
- 風雲黙示録 ¥6,000
- ステークスウィナー ¥5,000
- パルスター ¥5,000
- キングオブファイターズ'94 ¥4,000
- キングオブファイターズ'95 ¥10,000
- キングオブファイターズ'96 ¥17,000
- ブレイカーズ ¥19,000
- 将棋の達人 ¥18,000

ビデオシステム
- F1グランプリ ¥2,000
- ソニックウィングス ¥8,000
- スーパーバレーボール91 ¥2,000

パズル
- 干支物語 ¥3,000
- ぷるるん ¥2,000
- オーマイガァー ¥2,000
- ガンディーラー ¥2,000
- ドラゴンパンチ ¥3,000
- プリメーラ ¥2,000
- スーパー上海 ¥8,000
- ぱづり ¥3,000
- ななめでパズル ¥1,000

その他
- パニックロード ¥2,000
- キャノンダンサー ¥18,000
- ギャルズパニックⅡ ¥18,000
- ジンジンジップ ¥13,000
- ススメ!マイル!スマイル ¥5,000
- エクストリームダウンヒル ¥8,000
- レッスルフェスト ¥1,000
- サンダー&ライトニング ¥4,000
- へべれけのぽぷ〜ん ¥3,000
- リングファイター ¥1,000
- カベール（P無） ¥3,000
- 特殊部隊UAG ¥15,000
- ダブルドリブル ¥3,000

花札
- 恋こいしましょ ¥18,000
- 華をやらねば ¥3,000
- 華弥生 ¥1,000
- 華妓花 ¥1,000
- 姫四季部 ¥2,000

将棋
- 名人戦 ¥7,000
- 五月戦 ¥8,000

麻雀
- 麻雀ファンクラブ ¥1,000
- 麻雀やるなら ¥1,000
- 麻雀宣言 ¥1,000
- 麻雀大予言 ¥1,000
- 麻雀世界の神秘 ¥35,000
- スーパーリアル麻雀PⅥ ¥18,000
- ファイナルロマンス ¥3,000
- 実験ラブストーリー ¥1,000
- キャンパスハンティング ¥1,000
- リアル麻雀 牌牌 ¥1,000
- とっても E雀 ¥2,000
- ごっつええ感じ ¥1,000
- 鹿鳴館 ¥1,000
- ポン珍かん ¥2,000
- 恋のマジックポーション ¥1,000
- ミラージュ ¥3,000
- 実録まる恥麻雀 ¥4,000
- スーチーパイスペシャル ¥2,000
- 雀師 ¥1,000
- ウルトラまる秘麻雀 ¥5,000
- 個人教授 ¥1,000
- クリスタルギャル ¥1,000
- サーキットの女豹 ¥1,000
- パチンコ物語 ¥2,000
- カメラ小僧 ¥3,000
- ズームイン ¥1,000
- クイズ麻雀早くやってよ ¥1,000
- ハイパーリアクション ¥7,000
- セーラーウォーズ ¥17,000

KIC PANA TWIN（S対応）



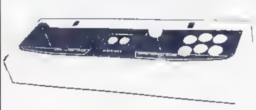
- 本体……………… 38,000円
- RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000（S対応）



- AV-5000………… 26,000円
- Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター（S対応）



- 本体………………… 48,000円

■この他基板は豊富に用意してあります。
■価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院［東京校・横浜校・大宮校］

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	（月～金曜日）AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース）



平成9年度　東京校　ゲームクリエイター科入学式1,300名

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ
☎052-452-5901

スペシャル版

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座！

- 全日制2年コース／月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- 開講日／1998年4月入学
- この講座のみ入学試験あり。（適性、筆記、面接）
- 応募願書受付／本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち！ 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース／5月・6月生受付中！

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座
- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座
- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生 学校見学会実施中！

情報処理ゲーム科 ――――☎03-5350-2405

- ★インターネット・ホームページクリエイター科……（全日2年）
- ★情報処理・ゲーム科……（全日2年）
- ★情報処理・CG検定科……（全日2年）
- ★情報処理・キャラクターデザイン科……（全日2年）
- ★情報処理検定資格科……（全日1年）

アニメ・声優タレント科（あにめにあ）―☎03-5350-2422

- ★アニメーター科……（全日1・2年）
- ★声優タレント科……（全日1・2年）
- ★CGアニメ・ゲーム科……（全日2年）
- ★CGアニメ＆ゲームキャラクターデザイン科……（全日2年）

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中！

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。 毎週 金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各2K
- 10ヤードファイト 3K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
- 四川省 2K
- 四川省 Ⅱ 3K

SNK
- サイコソルジャー 68K
- サスケvsコマンダー 28K
- ギャングウォーズ 5K
- ストリートスマート 5K
- イカリ Sなし 5K
- ネオジオ基板
- MV-1 基板 18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式 10K
- メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
- エグゼドエグゼス 25K
- ガンスモーク 25K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- アレスの翼 18K
- チキチキボーイ 20K
- ひげ丸 18K
- 大魔界村 18K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- ストライダー飛竜 28K
- 天地を喰う Ⅱ 10K
- CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- バツグン 15K
- V-5 8K
- フィグゼイド 6K
- 達人 4K
- 達人王 12K

コナミ
- グラディウス(ROMタイプ)
- ツインビー、ギャラクティックウォーリアズ、ロム付 150K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 25K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- パロディウスだ 3K
- マーシャルチャンピオン 10K
- ツタンカーム 18K
- パンクショット 3K
- すすめ対戦ぱずるだま 8K
- サーカスチャーリー 15K
- GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- ロッドランド 12K
- セイントドラゴン(天聖龍) 6K
- スーチーパイⅡ(ロム) 1K
- P-47エイシス 〃 1K
- 湾岸戦争 〃 1K
- ゲーム天国 〃 1K
- メガシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各 5K
- ダークシール 8K
- 〃 〃 2 10K
- スクランブルエッグ 18K
- ウルフファング 18K
- クルードバスター 5K
- タンブルポップ 5K
- ファイターズヒストリー 4K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- 〃 〃 +1 5K

セガ
- アッポー 12K
- フリッキー 12K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- シャドーダンサー 6K
- ボナンザブラザーズS24) 10K
- ガルディア 15K
- ごんべえのあいむそーりー 18K
- テディボーイブルース 18K
- 青春スキャンダル 15K
- アップンダウン 18K
- ピットホールⅡ 18K
- ワンダーボーイ (c) 5K
- モンスターランド 12K
- バーニングライバル 18K
- ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス 各1K
- バーチャーファイター 10K
- (コンボ用ハーネス付)

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- バイオアタック 35K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- 奇々怪界 12K
- ぺんぺろべー 18K
- メイズオブフロット 3K
- シーファイターポセイドン 18K
- 中華大仙 3K
- パズニック 10K
- バブルボブル 12K
- 黄金の城 18K

- 飛翔鮫(F.SHARK) 5K
- 究極タイガー 5K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 8K
- ヴォルフィード,バラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎 各18K
- フォーティ ラブ 10K
- グレートソードマン 15K
- ちゃっくんぽっぷ 68K
- レイフォース 15K
- アラビアンマジック 15K

F-2 マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K

※ マザー不要の場合 -3K

F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub

クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場. ゆうゆのクイズ. 栄光の甲子園. トキメキチャート. ファイナルブロー. 各1K

F3-Sub カートリッジ
- ダライアス外伝 1K
- バブルシンフォニー 0.5K
- エレベーターAcリターン 0.5K
- パズルボブル2 0.5K
- アッカンベーダー 0.5K
- 逆鱗弾 0.5K
- 究極タイガーⅡ 0.5K
- 一他、各種格安 F3マザー特価

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- サボテンボンバース 5K
- ガンディーラー 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 15K
- ガズラー 25K
- スイマー 18K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K

ニチブツ
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- 五目ならべ(連珠) 3K
- ムーンエイリアン PⅡ(c) 18K
- クレージークライマー(c) 18K
- ムーンクレスタ (c) 12K

UPL
- シュトラール 5K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー 68K
- コスミックモンスター 88K
- コスミックエイリアン 68K
- ミスターDO 雪だるま 18K
- ミスターDO (c) 3K
- Mr.Do ユニコーン 10K
- Mr.Do ワイルドライド 12K
- ジャンピングジャック 15K

ナムコ
- SⅡボード(?ロム付) 3K
- ナムコクラッシックVol1 12K
- 〃 〃 Vol2 35K
- マーベルランド、オーダイン 18K
- アサルト パネル付 28K
- ネビュラスレイ 18K
- ニューラリーX 15K
- ラリーX 18K
- ドラゴンスピリット 28K
- ドラゴンバスター 28K
- グロブダー 25K
- ベラボーマン S付 68K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 28K
- コズモギャングビデオ 5K
- スカイキッド 28K
- スカイキッド DX 48K
- ホッピングマッピー 68K
- ワンダーモモ 38K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- スーパーパックマン 28K
- ゼビウス 10K
- ギャラガ 5K
- パックギャル(ミスパック) 8K
- パックマン(c)ハングリマン 8K
- ギャラクシアン(c)PⅢロム付 5K
- タンクバタリアン (c) 8K
- パックマンジュニア 25K
- ワープ&ワープ 88K
- SI ROMキット 各5K

デンジャラスシード、ギャラガ88、ワールドコート、パックマニア、ワースタ、倉庫番

-旧品・逸品- その他
- 戦国エース 15K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- スーパーイーグルショット 3K
- 五月蝿戦 連珠貴族 各3K
- ハイパーデュエル 8K
- 卒業証書 3K
- SDガンダム、上海 各2K
- タイムアタッカ(ブロック) 15K
- ジャンピューター 10K
- ミサイルコマンド P付 68K
- ドンキーコング 28K
- クレージーコング 10K
- ロッククライマー 88K
- スペースチェイサー 120K
- フライボーイ 35K
- サーカス(風船割り) 80K
- カベール P付 38K
- サイクルマー坊 P付 85K
- ボレンチ 28K
- ヤマト 18K
- シルバーランド 28K
- ペラチャン 28K
- Qバート 38K
- フェニックス 10K
- センチピード アタリ 48K
- ブラックホール 18K
- レッドUFO 18K
- 銀河帝国の逆襲 (c) 18K
- ストリーキング 18K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局, ファンクラブ 夏物語, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン 雀師, 麻雀大予言, ねるとん紅鯨団, ミラージュ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッとE雀, 殺人事件 大人の麻雀、各1K

トリプルウォーズ, クラブ90, 麻、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華拆儒、舞妓花 各2K

スーパー0禁版 10K スーパーリアルⅢ、4K スーパーリアルⅣ 5K スーパーリアルV 5K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) EXT.ロム付 58K◎
- 忍者ウォーリアズ(3画面) 88K◎

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

- サンダーブレード (a) 10K
- アフターバーナー Ⅱ (a) 12K
- ギャラクシーフォースⅡ (a) 20K◎
- ストライクファイター (a) 25K◎
- スーパーチェイス 28K
- サンダーセプターⅡ 28K
- スターブレード V21(a) 28K
- エアーコンバット V21(a) 28K
- ソルバルウ V21(a) 28K
- ギャラクティックストーム 28K◎
- ナイトストライカー 38K◎
- ウォーリアブレード 10K

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
- ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
- (a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
- 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 ①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

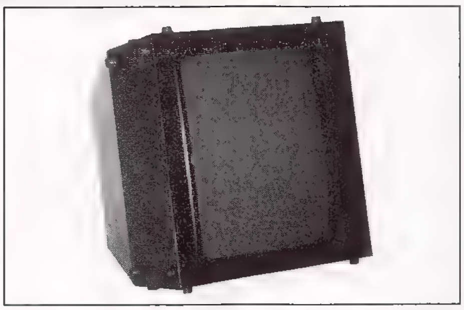
☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

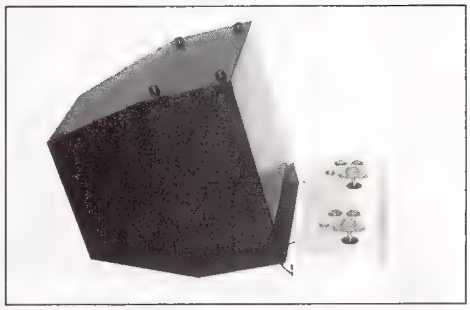
定休日 日曜日 (祭日は営業)
営業時間 PM1:00~7:00

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

■仕様
- ◇スチール製キャビネット入り
- ◇15、24kHz両用
- ◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

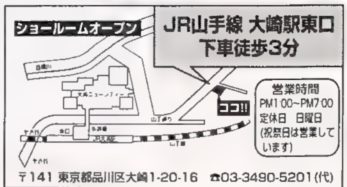
すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
- ●Vタイプ (S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY 10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART Ⅰ・Ⅱは最新のゲームが1PLAYたったの⑩円!!

全台数100台

バーチャファイター3 16台
TEKKEN3 10台

すべて1PLAY10円!!



フェラーリPARTⅢでは
"ときメモ・サクラ大戦・エヴァンゲリオングッズ"
フェアー開催中!!

店頭にて
インスト¥500
販売中

タイトー	
アースジョーカー	25,000
スペースインベーダー	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
大旋風	10,000
忍者キッズ	15,000
マジェスティックトゥエルブ	23,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベータアクションリターンズ	88,000
エレベータアクションリターンズ（ロム）	28,000
ダライアス外伝	88,000
ダライアス外伝（ロム）	15,000
バブルシンフォニー	88,000
バブルシンフォニー（ロム）	8,000
カイザーナックル（ロム）	5,000
ハットトリックヒーローズ95	88,000
ハットトリックヒーローズ95（ロム）	8,000
究極タイガーⅡ	88,000
究極タイガーⅡ（ロム）	20,000
サイキックフォースEX	48,000
ライトブリンガー	30,000
サンダーフォックス	18,000
森口博子のクイズでヒューヒュー	88,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（ロム）	8,000
バブルボブル2（ロム）	20,000
リターンオブインベーダー（ハーネス付き）	28,000
レイフォース	45,000
ラスタンサーガⅡ	39,000
逆鱗弾	88,000
逆鱗弾（ロム）	20,000
まじかるでーと	
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000
ラビオレプス	18,000
ソニックウィングスリミテッド	
カプコン	
キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	35,000
ストリートファイター	20,000
スーパーストⅡ（カート）	8,000
天地を喰らう	48,000
天地を喰らう2	19,000
ストZERO（カート）	6,000
ヴァンパイアハンター（カート）	10,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDUO	30,000
チキチキボーイズ	60,000
ストリートファイター（筐体タイプ）	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼（ハーネス無）	17,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼	50,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
パワードギア	50,000
パワードギア（カート）	38,000
ウォーザード	60,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	65,000
D&D（カート）	55,000
X-MEN VSストリートファイター	90,000
X-MEN VS（カート）	75,000
バンプレスト	
ドラゴンボールZ	15,000
NEO·GEO	
フットボールフレンジー	3,000
ザ キングオブファイターズ'94	3,000
サムスピ斬紅郎無双剣	6,000
ソニックウィングス3	
サムスピ天草降臨	20,000
ナムコ	
ニューマンアスレチック	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ（海外ロム）	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム'92	25,000
ワールドスタジアム'93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
パックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトロクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
ブラストオフ	18,000
グレートスラッガー	8,000
ティンクルピット	18,000
ソウルエッジ	45,000
マッハブレイカーズ	40,000
ダンクマニア	30,000
データイースト	
ワールドカップバレーボール95	50,000
カルノフ	17,000
ザグレートラグタイムショー	45,000
デスブレイド	15,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルファング	50,000
キャプテンアメリカ	20,000
セガ	
ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	78,000
バーチャファイターリミックス（カート）	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	78,000
ゴールデンアックスザデュエル（カート）	5,000
コットン	25,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル（カート）	3,000
極み（カート）	5,000
ぽとぽと	10,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	20,000
DDクルー	10,000
ファイナルアーチ（カート）	5,000
ドラゴンボールZVRVS	15,000
バーチャファイター2.1（アストロ付き）	250,000
バーチャファイター2.1（基盤）	180,000
ワンダーランド	10,000
タントアール	5,000
デッドオアアライブ	180,000
蒼穹紅蓮隊	80,000
蒼穹紅蓮隊（カート）	18,000
水滸演武（カート）	5,000
バーチャファイターキッズ（カート）	5,000
レッスルウォー	8,000
アイレム	
剣豪	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
ぐっすんおよよ	40,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000
フック	22,000
トンマ	8,000
コナミ	
恋のホットロック	140,000
対戦ぱずるだま	50,000
対戦ぱずるだま（サブ）	8,000
サプライズアタック	10,000
小林寺への道	10,000
スーパーコントラ	48,000
ゼクセクス	40,000
パロディウスだ！	8,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー!!（サブ）	8,000
メガゾーン	9,800
グラディウスⅡ	40,000
沙羅曼蛇2	60,000
沙羅曼蛇2（サブ）	8,000
スラムダンク	30,000
セクシーパロディウス	78,000
セクシーパロディウス（サブ）	10,000
マーシャルチャンピオン	30,000
対戦とっかえだま	78,000
対戦とっかえだま（サブ）	25,000
極上パロディウス（サブ）	9,000
その他	
VEGA JR-SUPER VEGA用	
S端子ケーブル	2,500
RGB 15ピン	3,500
RGB 21ピン	3,500
バナツインロング用	
RGB 15ピン	3,000
RGB 21ピン	3,000
クレイジークライマーⅡ	78,000
ザ・コンバットライブス	3,000
ヘッドオン（JAMMA付）	100,000
テラクレスタ	10,000
WWFレッスルフェスト	3,000
マジカルクリスタル	3,980
スカイソルジャー	20,000
ぶたさん	39,000
キャスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
富士山バスター	15,000
ゴークス	5,000
ゲーム天国	30,000
ゲーム天国（ソフト）	5,000
バトルグロード	15,000
おいしいパズルはいりませんか？	5,000
コンバットライブス	5,000
ぱにくるファンタジー	5,000
グランドストライカー2	32,000
ギャルズパニック2	20,000
ハイパーデュエル	18,000
でろ～んでろでろ（ソフト）	5,000
燃えよゴンタ	10,000
パーフェクトソルジャー	25,000
テトリスプラス	
レジオン	8,000
麻雀	
イメクラ麻雀	18,000
スーパーマル禁版	38,000
スーチーパイスペシャル	38,000
実録マル恥麻雀	20,000
麻雀ミラージュ	38,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	35,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	35,000
スーパーリアル麻雀PV	50,000
麻雀ハイパーリアクション	60,000
麻雀上海Ⅲ	22,000
麻雀上海	9,000
麻雀吉本劇場	3,000
麻雀ラマン	10,000
麻雀宇宙より愛をこめて	2,000
アイドル麻雀	2,000
クイズ	
クイズ人生劇場	30,000
クイズ地球防衛軍	15,000
クイズDNAの反乱	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	3,000
クイズココロジー	5,000
クイズアドベンチャーワールド	10,000
コントロールボックス	
SUPER VEGA	59,000
VEGA JR	29,800
VEGA JR DX	36,000
バナツインロング	38,000
ハーネス	
VEGA用 JAMMAハーネス	4,000
VEGA用 スーパーストⅡ	4,500
VEGA用 ストZERO	4,500
VEGA用 NEO.GEO	4,500
バナツイン用 ナムコ	4,000
バナツイン用 セガ	3,000
バナツイン用 麻雀	3,000
バナツイン用 JAMMA	3,500
ケーブル	
VEGA9000・SUPER VEGA・VEGA JR共通	
サターンケーブル	8,000
プレイステーションケーブル	8,000
家庭用ネオジオケーブル	9,800
スーパーファミコンケーブル	8,000
PCエンジン6ボタンケーブル	8,000
PCエンジンケーブル	2,500
メガドライブケーブル	2,500

※1万円未満の基板はアフターサービスは一切なしです。

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011＃　買いたいなら→220022＃
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に＃を押してください。
④もう一度＃を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177 ●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10：00～18：00 年中無休

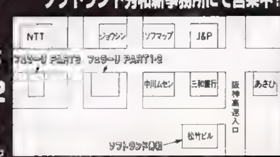
お支払い方法

●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店（普）3593374㈱秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

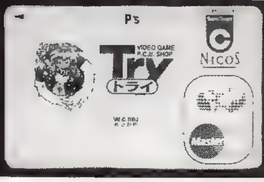
Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177 FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

トライ　ホームページ開設！
http:/ www.try-inc.co.jp/

パルスター	6,000
パワースパイクII	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	1,000
ビューポイント	10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
ファイトフィーバー	10,000
ファイヤースープレックス	1,000
フットボールフレンジー	1,000
フライングパワーディスク	5,000
風雲黙示録	2,000
ベースボールスターズプロ	1,000
ベースボールスターズ2	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	10,000
マジシャンロード	1,000
まる子デラックスクイズ	4,000
ミューテーションネイション	1,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
メタルスラッグ	15,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	2,000
リーグボーリング	4,000
リアルバウト餓狼伝説	6,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	3,000
ロボアーミー	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ナムコ	
鉄拳3	特価
子育てクイズマイエンジェル2	特価
スーパーワールドスタジアム'96	10,000
ダンシングアイ	特価
ソウルエッジVerII	特価
鉄拳2VerB	特価
アウトフォクシーズ	28,000
ローリングサンダー2	10,000
コズモギャングザビデオ	10,000
ファイネストアワー	40,000
バーニングフォース	20,000
オーダイン	18,000
マーベルランド	20,000
ホッピングマッピー	50,000
ローリングサンダー	25,000
スカイキッド	35,000
ディグダグ	8,000
トイポップ	35,000
ニューラリーX	25,000
バックランド	20,000

パック&パル	25,000
ギャラガ	5,000
ニューマンアスレチックス	8,000
コズモギャングザパズル	3,000
エメラルディア	4,000
スーパーワールドコート	4,000
F／A	15,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
子育てクイズマイエンジェル	18,000
コナミ	
とべ！ポリスターズ	特価
ヴァーサスネットサッカー	特価
対戦とっかえだま	40,000
実況パワフルプロ野球'96	12,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま（サブ）	12,000
沙羅曼蛇2（サブ）	2,000
ツインビーヤッホー（サブ）	2,000
対戦ぱずるだま（サブ）	1,000
XEXEX	25,000
ガイアポリス	23,000
沙羅曼蛇	28,000
スラムダンク	8,000
トライゴン	15,000
出たなツインビー	6,000
パロディウスだ！	5,000
フラックアタック	12,000
恋のホットロック	40,000
サプライズアタック	3,000
サンダークロス	22,000
T.M.N.T	7,000
クレイジーコップ	10,000
餓流禍	10,000
グリーンベレー	5,000
ロックンロープ	22,000
タイムパイロット	8,000
タイムパイロット'84	8,000
ハイパーオリンピック	8,000
ハイパーオリンピック'84	8,000
ハイパースポーツスペシャル	8,000
シティーボンバー	12,000
イーアルカンフー	8,000
ジャイラス	10,000
新入社員とおるくん	14,000
サーカスチャーリー	14,000
ロードファイター	10,000
スクランブル（海外）	10,000
データイースト	
ウルフファング	14,000
サイコニクスオスカー	12,000
ファイターズヒストリー	2,000
ファンキージェット	5,000
ドラゴンニンジャ	5,000

強行突破	7,000
臥竜列伝	7,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	25,000
スーパーバーガータイム	5,000
東亜プラン	
達人王	12,000
ドギューン	10,000
ヘルファイヤー	6,000
ゼロウイング	12,000
ヴィマナ	8,000
V.V	10,000
スノーブラザーズ	3,000
バンプレスト	
クイズセーラームーン知力体力時の運	特価
美少女戦士セーラームーン	38,000
SDガンダム	3,000
マクロス	14,000
機動戦士ガンダム	4,000
ウルトラマン	3,000
SNK	
サイコソルジャー	78,000
アテナ	28,000
怒（P無）	10,000
原始島	8,000
ハル21	20,000
ファイティングゴルフ	1,000
テクモ	
デッドオアアライブ	特価
ギャロップレーサー	特価
でろーんでろでろ（サブ）	1,000
忍者龍剣伝	8,000
アルゴスの戦士	18,000
脳力向上委員会	1,000
STG	5,000
雷龍	8,000
クイズDNAの反乱	1,000
クイズ学園パラダイス	2,000
ガズラー	15,000
アイレム	
エックスマルチプライ	16,000
サンダーブラスター	14,000
パーフェクトソルジャー	18,000
R-TYPEII	14,000
R-TYPE LEO	12,000
ギャロップ	5,000
イメージファイト	6,000
スペランカー2	25,000
ロードランナー4	20,000
クイズF1 1.2 フィニッシュ	1,000
ジャレコ	
流星雀士キララスター（サブ）	6,000
湾岸戦争	30,000
ゲーム天国	30,000

天聖龍	8,000
銀河任侠伝	22,000
麻雀	
ラブリーポップ麻雀　雀雀しましょ	特価
ジャンジャンパラダイス	特価
スーパーリアル麻雀PV	10,000
スーパーリアル麻雀PIII	4,000
スーパーリアル麻雀PII	4,000
麻雀スカウトマン	3,000
カルチャースクール麻雀編	2,000
麻雀シスターズ	1,000
麻雀遊技	2,000
麻雀学園	4,000
エロティカゴルフ	3,000
麻雀ハイパーリアクション（サブ）	1,000
ミラージュ	3,000
麻雀クリニック	5,000
グッとE雀	2,000
麻雀レモンエンジェル	5,000
ミス麻雀コンテスト	2,000
麻雀占い伝説	2,000
まーじゃん吉本劇場	2,000
まーじゃん競馬王	2,000
テレフォン麻雀	2,000
まーじゃんバニラシンドローム	5,000
その他	
レゾン	3,000
ブロックカーニバル	3,000
ドリフトアウト	5,000
ガンネイル	18,000
オメガファイター	6,000
アクロバットミッション	7,000
セルフィーナ	12,000
レディバグ	18,000
ジャンピングジャック	20,000
もうぢゃ	3,000
赤マルQ上昇ドントアール	2,000
ギャルズパニックII	15,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
エキサイティングサッカー	3,000
将棋	5,000
アテナの？	1,000
ウイッツ	3,000

上海	5,000
上海II	25,000
上海III	28,000
アームド F	6,000
チャタンヤラクシャンク	20,000
クレイジーコング	15,000
カンガルー	15,000
ザ・ディープ	5,000
大牌砦	5,000
ぽいっと	2,000
パルキューブ	10,000
卒業証書	2,000
オーマイガー	7,000
ブレイゾン	3,000
マジカルエラーを探せ	2,000
ハイパーデュエル	8,000
出世大相撲	5,000
シャドーフォース	15,000
ミスタークーガー	12,000
クラッシュローラー	22,000
ドリームショッパー	25,000
ぺったんピュー	40,000
ブラックホール	35,000
エアーウルフ	7,000
ドンキーコング©	30,000
ドンキーコング（海外）	30,000
ドンキーコング3	35,000
プログレス	8,000
下取りコーナー	
ヴァンパイアセイヴァー	相談
ストリートファイターEX	相談
X-MEN vsストリートファイター	相談
クイズなないろドリームス	相談
ストZERO2アルファ	相談
マーヴルスーパーヒーローズ	相談
サイバーボッツ	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンシングアイ	相談
レイストーム	相談
ダンクマニア	相談
サイキックフォースEX	相談
ドラグーンマイト	相談
バトルガレッガ	相談
トライゴン	相談
アーガス	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
サイバーステラ	相談
ヴァーテクサー	相談
ちゃっくんぽっぷ	相談
パーフェクトソルジャー	相談
バルトリック	相談
平安京エイリアン	相談
ニューヨークニューヨーク	相談
ブラックパンサー	相談
トランキライザーガン	相談

CPSIIボード 高額買取り中!!

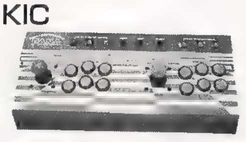


シグマ電子



AV-5000 ¥26,000

KIC



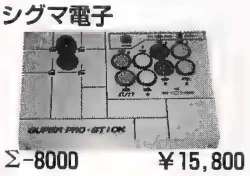
パナカスタムロング ¥34,000

ハッピー商会



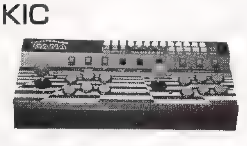
VEGA Jr. ¥29,800

シグマ電子



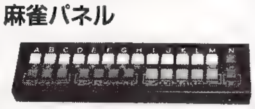
Σ-8000 ¥15,800

KIC



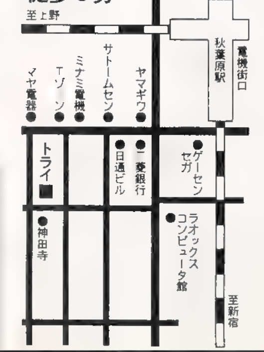
パナツインロング ¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

徒歩5分



株式会社 トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ストリートファイターZERO3
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター
予約受付中！

カプコン

ヴァンパイアセイヴァー	新作
ストリートファイターEX PLUS	特価
ストリートファイターⅢ	特価
ストリートファイターEX	特価
ウォーザード	特価
X-MEN VSストリートファイター（ソフト）	特価
クイズなないろドリームス（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2ALPHA（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2（ソフト）	10,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	特価
19XX（ロム）	特価
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	特価
ストリートファイターZERO（ソフト）	4,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	5,000
サイバーボッツ（ソフト）	16,000
X-MEN（ソフト）	7,000
パワードギア（ソフト）	22,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	5,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
D&Dタワーオブドゥーム（ロム）	22,000
1941	26,000
キャプテンコマンドー	15,000
クイズ&ドラゴンズ	4,000
ストリートファイターⅡ'	7,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	8,000
大魔界村	25,000
闘いの挽歌	25,000
天地を喰らうⅡ	15,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ニモ	35,000
ぷにっきぃず	6,000
ブラックドラゴン	18,000
マッドギア	4,000
ロックマンザ・パワーバトル	8,000
クイズ殿様の野望	1,000
クイズ殿様の野望2	5,000
クイズ三国志	1,000

セガ

バーチャファイター3（筐体一式）	相談
バーチャファイター3（PCBH付）	相談
ダイナマイトベースボール（PCB）	特価
バーチャロン（P・H付）	相談
ファイティングバイパーズ（H付）	120,000
バーチャファイター2.1（H付）	65,000
バーチャファイター2（H付）	63,000
コラムス97	15,000
ぷよぷよSUN（ロム）	20,000
プリクラプリンセス大作戦（ロム）	5,000
蒼穹紅蓮隊（ロム）	18,000
ダイナマイト刑事（ロム）	特価
デカスリート（ロム）	特価
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	1,000
ばくばくアニマル（ロム）	1,000
ファイナルアーチ（ロム）	1,000
エジホン探偵事務所（ロム）	1,000
ペブルビーチの波涛（ロム）	5,000
サンドアール（ロム）	4,000
水滸演武（ロム）	3,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	2,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ロム）	4,000
バーチャファイターキッズ（ロム）	2,000
ぷよぷよ通	8,000
ぷよぷよ	2,000
コラムス	2,000
スタックコラムス	2,000
バーニングライバル	8,000
ドラゴンボールZ VRVS	8,000
テトリス	6,000
忍	6,000
モンスターレア	5,000
ファンタジーゾーン	15,000
カルテット2	20,000
ベイルート	6,000
ムーンウォーカー	14,000
ワンダーボーイ	12,000
テディボーイブルース	22,000
ペンゴⓒ	5,000
ティップタップ（海外）	14,000
カロリーくんVSモグラニアン	15,000

タイトー

G-DARIUS	予約受付中
レイストーム	特価
まじかるで～と	特価
サイキックフォースEX	32,000
アルカノイドリターンズ	特価
パズルボブル3（サブ）	特価
クレオパトラフォーチュン（サブ）	6,000
パズルボブル2X（サブ）	2,000
究極タイガーⅡ（サブ）	1,000
逆鱗弾（サブ）	2,000
クイズシアター（サブ）	1,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（サブ）	1,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	1,000
パズルボブル2（サブ）	2,000
レイフォース	14,000
ガンフロンティア	20,000
ハットトリックヒーロー	4,000
ファイナルブロー（サブ）	500
苦胃頭捕物帖（サブ）	500
クイズHQ（サブ）	500
達人	8,000
ヘビーユニット	4,000
中華大仙	3,000
エクスターミネーション	12,000
メイズオブフロット	3,000
バブルボブル	18,000
女三四郎	28,000
キック&ラン	3,000
タイガーヘリⓒ	4,000
アルペンスキー	40,000
キックスタート	5,000
ジャングルキング	32,000

NEO-GEO業務用

MV1	特価
MV1-A	特価
MV1-B	特価
MV1-F	特価
MV1-FZ	特価
マジカルドロップ3	特価
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	特価
ブレイカーズ	20,000
わくわく7	20,000
サムライスピリッツ天草降臨	特価
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウイナー2	特価
2020年スーパーベースボール	1,000
8マン	1,000
ASOⅡ	1,000
NAM-1975	1,000
THEスーパースパイ	1,000
アンドロデュノス	2,000
オペレーションラグナロク	5,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
餓狼伝説3	1,000
ギャラクシーファイト	1,000
キングオブザモンスターズ	1,000
キングオブザモンスターズ2	1,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ大捜査網	2,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000
ぐるりん	1,000
ゴーストパイロット	1,000
ザキングオブファイターズ94	2,000
ザキングオブファイターズ95	6,000
ザキングオブファイターズ96	15,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3,000
将棋の達人	特価
真サムライスピリッツ	1,000
雀神伝説	5,000
神凰拳	10,000
すごろく麻雀みなさんのおかげさまです	2,000
ステークスウイナー	4,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス2	4,000
ソニックウイングス3	10,000
ダブルドラゴン	10,000
ダンクドリーム	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
痛快GANGAN行進曲	1,000
天外魔境真伝	6,000
トップハンター	4,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
得点王3	特価
ニンジャマスターズ	10,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
バーニングファイト	1,000
パニックボンバー	2,000
パズルdeポン！	5,000
パズルボブル	4,000

カプコン

Qーグランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。
¥98,000～



タイトー



カナリー　¥60,000～

アイレム



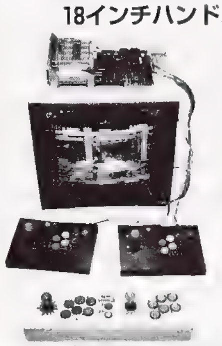
マドンナ　¥68,000～

コナミ



DOMY Jr.　¥70,000～

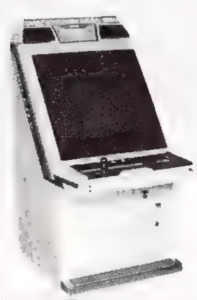
18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）電源・ハーネス付¥98,000
ストⅡタイプ　¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

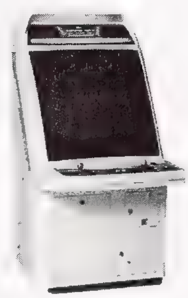
新品¥68,000　中古¥46,000

セガ



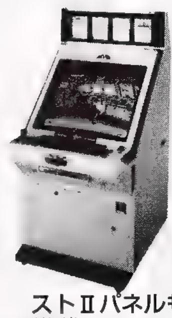
エアロシティ　¥58,000～

セガ



アストロシティ¥100,000～

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付)　¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！ 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel 03-3261-8211(代)

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

平成10年度生
7月1日より
願書受付開始



行動開始。

近い将来、頂点を制する新鋭ゲーム専門校

◯入学案内書無料進呈！
ハガキか電話でお申し込み下さい

即戦力となる人材を育成。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員300名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。



◆GAMEST◆6月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト６月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、198ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは６月30日(消印有効)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　〕〔　　　〕〔　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

8:今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク‼

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	本体価格	数量
バーチャファイター2	本体価格 4,660円	本
餓狼伝説3	本体価格 4,660円	本
ストリートファイターZERO	本体価格 4,660円	本
KOF'95	本体価格 4,660円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	本体価格 4,660円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	本体価格 4,660円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	本体価格 5,631円	本
バトルガレッガ	本体価格 5,631円	本
サイキックフォース	本体価格 5,631円	本
KOF'96	本体価格 4,660円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER	本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー'96	本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX	本体価格 4,800円	本
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	本体価格 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL
FAX（　）

部数　冊

条件

書名

担当者

定価

回

巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社　新声社

対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部行

（６月30日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ ※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他

※の部分は○でお囲みください

ゲーメスト掲載1周年記念爆安セール

原価販売 売切御免

9,800円均一コーナー

ジャレコ

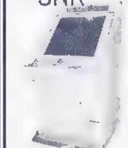
ポニー18

ナムコ

コンソレット18

セガ

シティー18

SNK

キャンディー18

SNK

キャンディ26

19,800円均一コーナー

カプコン

ステイタス18

ジャレコ

ポニー28

ナムコ

コンソレット26

セガ

エアロシティ

タイトー

カナリー25

在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

アイレム

R－TYPE……15,000
R－TYPE LEO……13,000
エア デュエル……12,000
サンダ－ブラスター……15,000
ドラゴンブリード……15,000
フック……8,000
ボンバーマン……18,000
ボンバーマンワールド……25,000
メジャータイトル2……5,000
ロードランナー4……38,000
海底大戦争……28,000
最後の忍道……28,000
大工の源さん……5,000

アトラス

オーマイガー……3,000
ななめでマジック……3,000
豪血寺一族……4,000
豪血寺一族2……8,000
豪血寺外伝 最強伝説……26,000
首領蜂……35,000

カプコン CPS－II SUB

19XX……32,000
D&D……18,000
D&D 2……38,000
X-MEN……10,000
X－MEN VS STF……78,000
ヴァンパイア……5,000
ヴァンパイアハンター……10,000
エイリアンVSプレデター……28,000
サイバーボッツ……25,000
スーパーストII……3,000
スーパーストIIX……4,000
スーパーマッスルボマー……8,000
ストZERO……5,000
ストZERO2……12,000
ストZERO2アルファ……48,000
パズルファイターIIX……28,000
パワードギア……20,000
マーヴルSヒーローズ……25,000
マッスルボマーDuo……10,000
ロックマン2……48,000
虹色町の奇跡……58,000

カプコン

1942……7,000
1943……15,000
1943改……12,000
F－1ドリーム……3,000
US ネイビー……15,000
アンダーカバーコップス……24,000
ウォーザード（PCB）……68,000
キャプテンコマンドー……15,000
サイドアームズ……13,000
スターグラディエイター……50,000
ストII……25,000
ストII EX……128,000
ストII'……4,000
ストII'ターボ……5,000
ストアルファ2（海外）……65,000
ストムービー……35,000
ソンソン……18,000
チャリオット……28,000
バース……15,000
ファイナルファイト……13,000
ブロックブロック……6,000
ロックマン……23,000
虎への道……12,000
戦場の狼（C）……12,000
戦場の狼II……22,000
大魔界村……25,000
天地を喰らう2……15,000
闘神伝2……28,000
魔界村……15,000

コナミ

THE ハスラー……4,000
ガイアポリス……18,000
クォース……3,000
グラディウスII……30,000
ゴルフィンググレイツ……12,000
ゴルフィンググレイツ2……28,000
サッカースーパースターズ……45,000
スラムダンク……25,000
スラムダンク2……58,000
セクシーパロディウス……32,000
だい好キッス……42,000
ツインビーヤッホー……30,000
ときメモ対戦ぱずるだま……58,000
ハイパーアスリート……48,000
ハイパーオリンピック……15,000
パロディウスだ……8,000
プレミアサッカー……5,000
ミスティックウォリアーズ……28,000
究極戦隊ダダンダーン……38,000
極上パロディウス……25,000
沙羅曼蛇……35,000
沙羅曼蛇2……35,000
出たな！！ツインビー……5,000
進め対戦ぱずるだま……42,000
対戦とっかえだま……58,000
対戦ぱずるだま……28,000

ジャレコ メガシステム SUB

P－47ACES……5,000
エンジェルキッス……5,000
グラティア（新品）……28,000
ゲーム天国……10,000
スーチーパイ2……6,000
テトリスプラス……10,000
流星雀士キララスター……8,000
湾岸戦争……6,000

ジャレコ

P 47……18,000
サイバトラー……8,000
ビックストライカー……3,000
ぶたさん……28,000

セイブ開発

セイブカップサッカー……8,000
ダイナマイトデューク……12,000
バイパーフェイズワン……38,000
戦球……45,000
[redacted]……10,000
雷電DX……43,000
雷電II……30,000

セガ ST－V SUB

イントロドンドン……15,000
ゴールデンAXEデュエル……3,000
サンドアール……8,000
ダイナマイト刑事……38,000
デカスリート……28,000
バーチャ キッズ……2,000
バーチャ リミックス……2,000
ばくばくアニマル……2,000
ファイナルアーチ……8,000
ファンキーヘッドボクサー……8,000
プリクラ大作戦……25,000
プロ麻雀 極スペシャル……23,000
ペブルビーチ……8,000
紫炎龍（新品）……55,000
上海万里の長城……20,000
水滸演武……3,000
蒼穹紅蓮隊……45,000

セガ

D・Dクルー……4,000
M．V．P……1,000
イチダントアール……6,000
クラッチヒッター……3,000
コラムス……5,000
コラムス2……3,000
シャドーダンサー……8,000
スタック・コラムス……4,000
ずんずん教の野望……12,000
ソニックブーム……5,000
ダークエッジ……18,000
タントア－ル……3,000
チャンピオンベースボール……3,000
テトリス……5,000
ドラゴンボールZVRVS……10,000
バーニングライバル……8,000
ファンタジーゾーン……18,000
ぷよぷよ……5,000
ぷよぷよ通……8,000
フラッシュポイント……3,000
フリッキー……5,000
ブロックアウト……3,000
ブロックシード……3,000
ペンゴ（C）……23,000
ポトポト……3,000
モンスタ レア……12,000
ライオットシティー……15,000
登龍門……5,000

タイトー F－3 SUB

あっかんべーだ……5,000
エレベーターアクションR……8,000
カイザーナックル……4,000
ダライアス外伝……18,000
パズルボブル2……10,000
パズルボブル2X……15,000
パズルボブル3……38,000
ハットトリック'95……3,000
バブルシンフォニー……5,000
バブルメモリーズ……15,000
逆鱗弾……10,000
究極タイガー2……12,000

タイト

NBA JAM……18,000
NZランドストーリー……10,000
アルカノイド（P付）……5,000
エレベーターアクション……30,000
キックアンドラン……2,000
クライムシティー……5,000
サイキックフォースEX……38,000
スペースインベーダーDX……5,000
チャンピオンレスラー……3,000
トップランキングスターズ……8,000
ハットトリック'93……5,000
バブルボブル……25,000
ファイターズインパクトA……48,000
ヘビーユニット……3,000
まじかるでーと 1……48,000
ルナーク……5,000
レイストーム……68,000
レイフォース……38,000
レゾン……3,000
ワードナの森……10,000
火激……3,000
奇々怪界……32,000
究極タイガ……8,000
忍者君 魔城の冒険……10,000

テクモ

Vゴールサッカー……6,000
がんばれギンくん……15,000
サンダードラゴン……6,000
ストライクガンナー……5,000
でろ～んでろでろ……20,000
ファイナルスターフォース……12,000
リムロッキンバスケット……3,000
ワールドカップ'90……3,000
ワールドカップ'94……5,000
闘姫伝承……38,000
雷牙……10,000

ナムコ

F／A……12,000
KLAX……2,000
Sワールドコート……8,000
アウトフォクシーズ……25,000
エメラルディア……3,000
ギャラガ（C）……5,000
ギャラクシアン（C）……10,000
グレートスラッガー94……5,000
コズモギャングザパズル……5,000
コズモギャングザビデオ……10,000
スプラッターハウス……23,000
ゼビウス……35,000
ゼビウス 3D/G……42,000
ソウルエッジ Ver.2……45,000
タンクフォース……8,000
ダンシングアイ……68,000
ティンクルピット……6,000
トイポップ……58,000
ドラゴンスピリット……48,000
ドラゴンバスター……48,000
ナムコクラシックVol. 1……28,000
ナムコクラシックVol. 2……38,000
ニューマンアスレチック……12,000
ネビュラスレイ……15,000
パックマン（C）……12,000
パラデューク……38,000
プライムゴールEX……18,000
マッハブレーカーズ……18,000
マッピー……45,000
リブルラブル……68,000
ワールドコート……15,000
ワールドスタジアム'95……12,000
ワルキューレの伝説……60,000
鉄拳2 Ver β……58,000
鉄拳3……268,000
妖怪道中記……18,000

バンプレスト

SD サイコサラマンダー……3,000
SD ネオバトリング……4,000
アクウギャレット……28,000
ウルトラマン倶楽部……5,000
ゴジラ……8,000
スーパースラムス……15,000
ドラゴンボールZ……10,000
ドラゴンボールZ2……15,000
バトルレーサー……15,000
マクロス……8,000
マクロス2……10,000
マクロスプラス……58,000
マジンガーZ……18,000
機動戦士ガンダム……3,000
銃弾嵐……25,000
美少女戦士セーラ ム ン……28,000

ビデオシステム

F－1グランプリ……2,000
F－1グランプリII……2,000
Sウィングスリミテッド……78,000
スーパーバレー'91……3,000
スーパーフォーミュラ……3,000
ソニックウイングス……8,000
ハットリス……3,000
ラビオレプス……8,000

東亜プラン

V．ファイブ……12,000
お天気パラダイス……15,000
タツジン……5,000
テキパキ……15,000
ドギューン……10,000
バツグン……32,000
フービ……4,000
達人王……15,000

ネオジオ

K．O．F'94……3,000
K．O．F'95……8,000
K．O．F'96……15,000
ギャラクシーファイト……3,000
サムスピ斬紅郎無双剣……5,000
サムライ天草降臨……28,000
ステークスウィナー……10,000
ステークスウィナー2……28,000
ソニックウイングス2……12,000
ソニックウイングス3……20,000
パズルボブル……12,000
パルスター……12,000
パワースパイクス2……5,000
ビッグトーナメントゴルフ……10,000
フライングパワーディスク……5,000
マジカルドロップ2……18,000
ラストリゾート……5,000
リアルバウト餓狼伝説……12,000
リアルバウト餓狼伝説S……38,000
ワーヒーパーフェクト……5,000
わくわく7……28,000
作戦名ラグナロク……6,000
将棋の達人……10,000
神凰拳……12,000
痛快ガンガン行進曲……5,000
得点王－炎のリベロ－……25,000
得点王3……10,000
忍者マスターズ……12,000
風雲スーパータッグバトル……28,000
龍虎の拳外伝……5,000

クイズ

SHOW BYショーバイ……4,000
クイズ殿様の野望2……5,000
子育てクイズ……48,000
熱答クイズチャンピオン……5,000
熱闘！激闘！クイズ島……3,000
能力向上委員会……5,000

マージャン

ス チーパイスペシャル……12,000
スーパ マル禁版……13,000
スーパーリアル花札……23,000
スーパーリアル麻雀P-II……5,000
スーパーリアル麻雀P-III……10,000
スーパーリアル麻雀P-IV……12,000
スーパーリアル麻雀P-V……18,000
スーパーリアル麻雀P-VI……23,000
セーラーウォーズ……18,000
ファイナルロマンス……12,000
ファイナルロマンス2……23,000
ファイナルロマンスR……48,000
プリティーセーラー18禁……18,000
着せかえ麻雀……38,000
同級生スペシャル……23,000
麻雀ハイパーリアクション……18,000
麻雀レモンエンジェル……15,000
麻雀極……15,000
麻雀同級生……18,000

その他

1000マイルラリー……10,000
PANG3……20,000
STRAHL……15,000
XXミッション……5,000
アースジョーカー……5,000
アクロバットミッション……5,000
オセロダービー……15,000
ガンバード……18,000
ギャルズパニック4遊……48,000
ギャルズパニックII……10,000
ギャルズパニックIII……38,000
グランドクロス……6,000
コンバットライブス……2,000
スーパーオセロ……3,000
スーパー上海……12,000
スカルファング……42,000
ススメマイルスマイル……23,000
ストライカーズ1945……53,000
ダイエットGOGO……5,000
タスクフォースハリアー……5,000
ダブルウイング……8,000
ダブルドラゴン……15,000
ダブルドラゴン2……5,000
ダブルドラゴン3……8,000
だるま道場……5,000
ダンガー……5,000
チャイナタウン……15,000
テラフォース……8,000
ドリフトアウト'94……15,000
ドンデンラバー……38,000
パズルはいりませんか……3,000
ハチャメチャファイタ……10,000
バトルガレッガ……45,000
へべれけのぽぷーん……4,000
ボンピングワールド……18,000
マジカルエラーを探せ……4,000
ムーンクレスタ（C）……8,000
もうじゃ……25,000
ランパート……8,000
レッスルフェスト……3,000
ローラーゲームズ……3,000
ワールドラリー……5,000
逆転パズル番長……12,000
究極のオセロ……5,000
五月陣戦……8,000
五月陣戦2……15,000
鮫・鮫・鮫……8,000
疾風魔法大作戦……18,000
上海……5,000
上海 II……20,000
上海 III……10,000
戦国エース……15,000
戦国ブレード……55,000
大江戸ファイト……18,000
大牌砦……18,000
熱血高校ドッチボール……12,000
牌砦……4,000
牌砦II……5,000
牌砦II 仇討外伝……6,000
爆裂クラッシュレース……18,000
飛翔鮫……8,000
琉球……5,000
連珠貴族……12,000

マザーボード

CPS－II マザーボード……30,000
F－3 マザーボード……45,000
MV－1 B……38,000
MV－1 FZ ハードキット……23,000
ST－V マザーボード……48,000
メガシステムマザーボード……40,000

お支払い方法

●お支払は現金振込または，宅急便の代引でお願いします。
　※但し，筐体は現金振込でお願いします。
●入金確認後，即日発送致します。　※各種クレジットも取扱っております
●金額は，すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829(株)エパトン

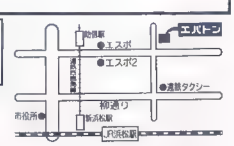
注意事項

●お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は，キャンセルとさせて頂きます。
●上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので，お問合せ下さい。
●価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
●基板，パーツ送料はお客様御負担です。　●大型機，送料は相談に応じます。
●商品発送後のキャンセル，返品はできません。
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

●ご注文 ご予約は ☎053-466-7333　FAX及び留守番電話は24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日

株式会社 エパトン
〒430 静岡県浜松市新津町301-1
TEL053(466)7333(代)
FAX053(466)7334



GMコミックス新刊案内

今度は京とマチュアがチームメイトなの！

■草薙京が殺される？…ＫＯＦ出場を前にアテナが見た予知夢は、強大な力を持つ謎の男に京が倒されて，世界が闇に包まれるというものだった。果たしてアテナの前で京が謎の男に敗れるという事件が起こる。雪辱を誓う京の前に現れたのは、死んだルガールの元秘書，マチュアだった…。
鷹岬諒が描く大人気ＫＯＦシリーズの最新作ついに登場。最強最悪の敵を迎えるＫＯＦワールドに、今すぐ君もエントリーだ！



▼この表紙が目印！



ザ・キング・オブ・ファイターズG（ギガ） 1

鷹岬 諒

B6判【本体価格540円】

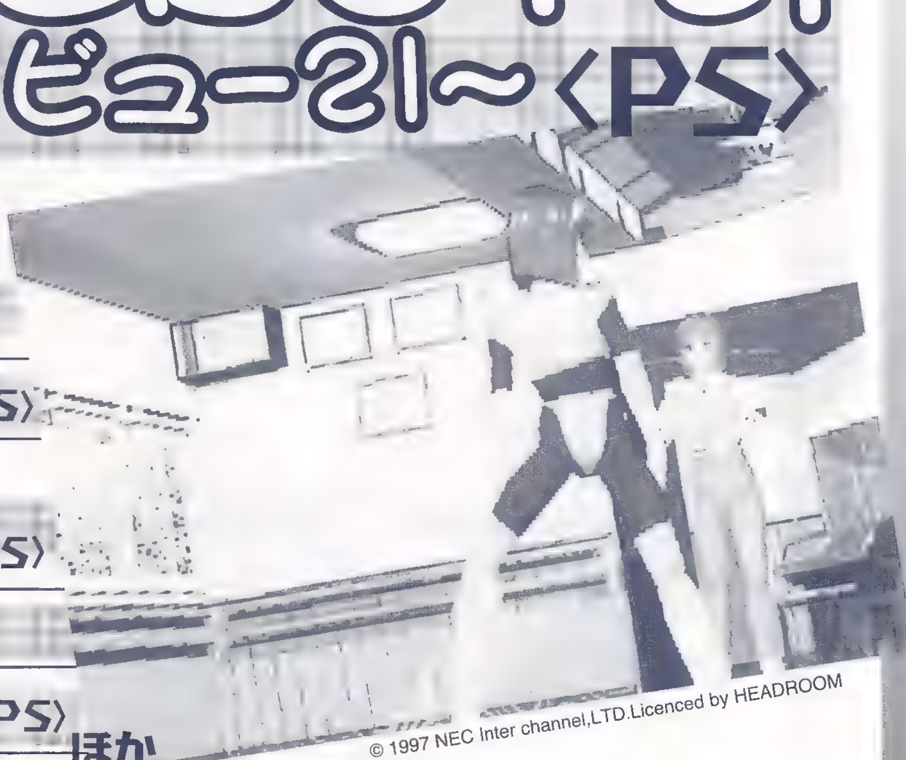
絶賛発売中!!

ザ・キング・ファイターズ'94外伝 全6巻好評発売中!

巻頭スクープ!

あのシリーズが設定も新たに帰ってきた!!

DEBUT21 ~デビュー21~〈PS〉



© 1997 NEC Inter channel,LTD.Licenced by HEADROOM

美少女見ーつけた!

- センチメンタル・グラフティ〈SS〉
- マリーのアトリエ〈PS〉
- デジタルアンジェ ~電脳天使SS~〈SS〉
- はにっくちゃん〈SS〉
- メタルエンジェル3〈PS〉

ほか

第2特集 頑張れ!頑張れ!PC-FX

プリティファン

Pretty Fan Vol.3

毎月30日発売!

定価690円

好評発売中!!

4月13日現在

めざせハイスコア!!

今年のAOUショーで参考出展だったものが続々と登場！その中でも注目はやはりヴァンパイアセイヴァー。次回で大爆発か!?

トミームナコ ☆＝4（26）

群馬県高崎市本町3－69　☎(0273)25－2906

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	48″03	[illegible]	[illegible]
2	鉄拳3	1′52″20	[illegible]	ALL [illegible]
3	ストリートファイターIII	3,253,100	[illegible]	ALL [illegible]
☆	ウォーザード	2,727,400	おしょう	ALL [illegible] レオ
5	ウォーザード	3,342,000	ムーマン	ALL Ⓐ LV 20 ムクロ
6	魔法大作戦	3,473,680	必殺機2（大八）	ALL [illegible]
7	ブラックハート	1,579,800	稼ぎ2％	2－8 [illegible]
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（20）

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F　☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	2′42″38	AKI	1C ALL 仁
2	鉄拳3	3′34″86	[illegible]	1C ALL [illegible]
3	鉄拳3	4′17″28	NOT－A	1C ALL ファラン
4	鉄拳3	4′45″86	NOT－A	1C ALL エディ
5	鉄拳3	1′28″70	JWMさんええ人ね T S	1C ALL 吉光
6	だるま道場	364,660	Ⓐ02－RIZ	ノーマルALLⓐ ヘルパーなし
7	首領蜂	18,971,250	ともちゃんリクエスト No1ぶし	2－4 Type－B byベロ
8	レイストーム	19,326,950	B B 5	R－GRAY2 ALL
9	ダートダッシュ	4′50″58	NOT－A	上級 AT CITYスタート
10	侍魂天草降臨	9′42″46	NOT－A	1C ALL 狂死郎 [illegible]

ゲームセンタードリーム ☆＝2（46）

宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1　☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	わくわく7（アリーナ）	41,502,400	3オチでこれ Ⓐ	ALL 連 同付
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,700,000	[illegible]	ALL [illegible]
3	ストライカーズ1945（P－38ライトニング）	1,838,500	本当は申請したくないなー でも[illegible]が	2－8 連付
4	マジカルドロップ2（ひたすらモード）	5,030,834	パズルマスター（見習）	かんたんスタート LV.49
5	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	23,079,448	[illegible]	ALL 連付
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝0（48）

北海道札幌市澄川4条3－3－11　☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′48″01	TAG	ALL ポール
2	[illegible]	86,980,290	[illegible]	[illegible] C Type
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,595,800	NABE－P!	ALL 12－1－6－1 アンディ
4	ぷよぷよSUN	422,572	[illegible]	[illegible] 14,[illegible]
5	バトルガレッガ（ボニンナム）	15,800,580	[illegible]	ALL [illegible] 193万 5[illegible]1079万
6	バトルガレッガ（フライングバロン）	12,297,500	松嶋 菜々子（ニセ	ALL 5[illegible] 846[illegible]
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,631,300	NABE－P!	ALL 11 7 2 [illegible]
8	豪血寺外伝	2,252,300	GSR－リキさま！	ALL ストレート [illegible]
9	リブルラブル	238,410	[illegible]おかち	10面4回
10				

今市ゲームセンター ☆＝0（14）

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII	3,137,600	PAR TIR	[illegible] ALL P×7
2	ストリートファイターIII	2,959,500	KGI HAKⓐ	ケン ALL P×8
3	ストリートファイターIII	2,567,100	GTP－NTMⓐ	リュウ ALL P×？ Ⓐ付
4	ストリートファイターIII	2,176,000	江頭4：50 命しらずの男達4	アレックス ALL P×？ Ⓐ付
5	ストリートファイターIII	1,472,200	T・W	いぶき ALL P×？
6	ストリートファイターEX	1,248,200	PAR TIR	ゴウキ ALL P×？
7	ストリートファイターEX	1,165,300	PAR－TIR	アレン ALL P×？
8	ストリートファイターEX	1,140,600	PAR－TIR	ブレア ALL P×？
9	侍魂天草降臨	5′34″31	A K	ナコルル ALL 穴ウメ
10	侍魂天草降臨	10′15″83	MR2	狂死郎 ALL 穴ウメ

プレイランドエフワン ☆＝0（3）

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6　☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	わくわく7	37,788,400	[illegible]	[illegible]
★	わくわく7	26,274,200	MOR	ALL スラッシュ [illegible]
3	ストリートファイターIII	3,255,600	AIS組 AYA	ALL ヤン（III）
4	ストリートファイターIII	3,170,700	MOR	ALL ケン（II）
5	ストリートファイターIII	3,161,100	BZY－ライル	ALL リュウ（I）
6	ストリートファイターIII	2,916,000	ピクシーミサ向上委員宮城県支部長 [illegible]	ALL イブキ（III） Ⓐ
7	怒首領蜂	133,173,890	宅 八五郎 8月6日生まれではない）	2－6 Ⓐ TYPE C
8	バトルガレッガ	14,177,130	S F	ALL オーンナム Ⓐ 残×1
★	ガンバード	2,166,100	戦国人	ALL アッシュ Ⓐ
10	さるかにハムぞう	203,155	MDS－Ⓓ	ALL 毛付き

NTK ☆＝0（22）

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	2′11′26	[illegible]	[illegible] ALL [illegible]使用
2	鉄拳3	2′36″26	A・H	1coin ALL [illegible]使用
3	鉄拳3	2′59″96	まなぶ	1coin ALL レイ使用
4	鉄拳3	3′35″00	BAL	1coin ALL ロウ使用
5	鉄拳3	4′37″23	IKU	1coin ALL キング使用
6	鉄拳3	2′25″41	NWO	1coin ALL [illegible]使用
7	鉄拳3	3′28″01	ODY	1coin ALL [illegible]使用
8				
9				
10				

コスモランド ☆＝0（5）

茨城県鹿嶋市宮中4－1－21　☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（TYPE－A）	63,251,320	EASY	2－3
2	怒首領蜂（TYPE－B）	68,200,520	EASY	2－4
3	怒首領蜂（TYPE－C）	86,862,710	EASY	2－5
4	ストリートファイターIII（ケン）	2,662,800	師走	ALL
5	ストリートファイターIII（ショーン）	2,659,800	EASY	ALL
6	ストリートファイターIII（リュウ）	2,459,900	EASY	ALL
7	ストリートファイターIII（オロ）	2,254,500	EASY	ALL
8	ストリートファイターIII（ネクロ）	1,474,400	EASY（大穴君）	ALL
9	蒼穹紅蓮隊（紫雷）	14,416,900	EASY（穴埋め君）	ALL
10	蒼穹紅蓮隊（[illegible]）	18,344,970	EASY（穴埋め君）	ALL

モンテカルロ ☆＝0（22）

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（吉光）	1′20″20	FAG [illegible]	1cALL ノーミス
2	ストリートファイターEX PLUS（ガイル）	1,895,500	FAG 井桜モトコ17才	1cALL ノーミス ガルダなし
3	ストリートファイターIII（ケン）	2,626,600	アピナ前橋店OPEN たまごっち多 誠	1cALL P×5
4	ストリートファイターIII（ユン）	2,487,300	魔B党 MIE	1cALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー ヒガシ）	1,715,400	ベアランド前橋 T・T	1cALL ギース有 SSS×14
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（EX ビリーカーン）	1,165,200	MEE君 実はY・S	1cALL ギース有 ノーミス
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリーカーン）	1,155,800	吹上からきたJJJ	1cALL ギース有 ノーミス
8	マジカルドロップIII（すごろくモード）	9,999,999＋α	ベアランド前橋 M・M	12マス ジャスティス
9	怒首領蜂（C－TYPE）	32,670,770	BOZU	ステージ6
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,781,900	[illegible]	1cALL 姉さん使用

プレイシティ24 ☆＝19（137）

北海道旭川市2条8丁目　☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII（エレナ）Ⓐ	3,972,500	魔B党－K．O	ALL
☆	ストリートファイターIII（ショーン）Ⓐ	3,873,500	BELLDANDY	ALL
3	ストリートファイターIII（アレックス）Ⓐ	3,275,500	花山 薫	ALL P×8
4	ストリートファイターIII（オロ）Ⓐ	2,847,500	允彦	ALL
5	ストリートファイターIII（イブキ）Ⓐ	2,590,200	花山 薫	ALL
☆	鉄拳3（ファラン）	1′56″46	SHADOW	ALL
7	鉄拳3（シャオユウ）	1′56″68	SHADOW	ALL
☆	鉄拳3（ロウ）	1′55″15	SHADOW	ALL
9	鉄拳3（ジン）	2′16″88	米男	ALL
☆	鉄拳3（エディ）	3′22″83	SHADOW	ALL

ハイスコア通信 お店から①

●ゲームプラザヴィクトリア（北海道）

この頃のゲームは難しいものばかりで一般のお客さんは手を出せない物が多いですけど、この状況、どうにかならないのでしょうか。

アルマジロレーシングは楽しみですね。

店長Ⓚ

●モンテカルロ（群馬）

バーチャスラング（例によって、高崎のごく一部地区限定）「タ○ベ」…本来は、開幕（とくにF・ラウンド）にサラのロースピンキックを出す行為だったが、現在では、パイの翻身掃脚、葵の草薙などのダウンを奪える下段技を総称して、こう呼ばれている。

これらの技を出すときに「タ○べ〜。」といいながら出すと、技の切れ味が、18％（前年比）UPすると言われている。

ちなみに「タナ○」とは実在の人物名らしいが、詳しいことは不明。

別名「部長」とも呼ばれる人物らしい。

今後の調査結果に期待したいが、「ど〜でもいいよ。」という投げヤリ的態度な人も多数。

君こそゲーメスト！

1回目集計	とべ！ポリスターズ		585,210	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
	ストリートファイターEXplus		2,629,400（豪鬼使用）	Ⓚ	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	クイズ美少女戦士セーラームーン		2,600,900	NBLA-AGGS-DOHⓈ感謝です	オレンジペコ（愛知）
	スカッドレースニューバージョン	初級 昼	2′04″94	GKK-LIE㊛	ソニックビーム（千葉）
		初級 夜	1′49″17		
		中級	2′31″67	PPR-KTL-IZK（ムラ多すぎ）	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		上級	2′31″10	KEN-2	ゲームセンターポパイ（東京）
	電車でGO!		208.0km（東海道本線）	GEKi㊈㊙	タウンスポットプレイランド（大阪）
2回目集計	ストリートファイターⅢ	アレックス	3,633,900	ザ、エックス	ゲームコーナーフジ（東京）
		ダッドリー	3,635,900	T.Clue-ISD	扇ケ丘レジャーセンター（石川）
		ユン&ヤン	4,013,900	液すぽ 手淫法中2	
		リュウ	3,646,800	★-暗黒龍	チャレンジバンバン（愛知）
		ケン	3,376,600	ホリヒートボン太大？本名赤リボン ボタ太	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
		エレナ	3,972,500	魔B党-K.O	プレイシティ24（北海道）
		オロ	3,617,300	CYR-KSL-WARRIOR	タイトーイン町田（東京）
		ショーン	3,873,500	BELLDANDY	プレイシティ24（北海道）
	怒首領蜂	タイプA	313,479,140（全2周クリア）	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間（岐阜）
		タイプB	213,388,100（2周目7面）	YGA-IBA	
		タイプC	324,438,240（全2周クリア）	DBL ZKB-NAI	遊'S草加店（埼玉）
	鉄拳3	風間 仁	1′38″01	ROK	アイリン夢空間（岐阜）
		エディ・ゴルド	3′22″83	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
		リン・シャオユウ	1′48″56	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
		ノ・ァラン	1′56″46	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
		ポール・フェニックス	0′46″75	ブラック魔王	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		フォレスト・ロウ	1′55″15	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
		キング	2′03″65	ニワトリの構えやめてスト㊊GUY	ビッグウェーブ（高知）
		吉光	1′02″25	WILLARD ～瀬弟来店記念!!	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		ニーナ・ウィリアムズ	1′49″96	DBL-星白金あつし夫	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		レイ・ウーロン	1′45″95	SHADOW	プレイシティ24（北海道）

その1

今回はコナミの新作シューティング、とべ！ポリスターズから解説にはいっていきます。ほのぼのとした見た目とうらはらにノーミスで進んでいくとランクが上がってかなりひどい攻撃をしてきます。

稼ぎ方は最強状態でアイテムをとったときに入る1000点を確実にとる、ザコを出すボスで粘る、といったオーソドックスな内容です。

単純なだけにプレイヤーの実力が問われるところでしょう。はたして60万点の大台は可能なのでしょうか。

次はストリートファイターEXplusです。基本的な内容は前作とほぼ同じですが体力ボーナスがパーフェクトの状態で6万点になっているのがおおきな変更点です。

トップのⓀ（けーまる）氏は今回ストEXの方でも高得点をたたき出しており、見事2冠を達成しています。

次はクイズ美少女戦士セーラームーンです。このゲームもクイズ恒例の電源パターンにはめることができるようです。地道な努力が勝利の鍵でしょうか。

また今回クリアは1名だけでした。

スカッドレースNEWバージョンは今回から旧バージョンと別に集計を開始します。

スタートがローリングスタートになっている他、ドリフトしやすくなっているのが特徴です。

出回り具合もいいようなので今後も熱い争いが繰り広げられていきそうです。

電車でGO！は減点のない正確な走りが高得点の秘訣のようです。（P183に続く）

ギャレッソ津田沼店 ☆＝3（43）

千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターEX	1,497,700	Ⓚ	ALL [illegible]
☆	ストリートファイターEX PLUS	2,629,400		ALL [illegible]
3	アルカノイドリターンズ	636,990	G M.C 悶悟涙 MARⓌ	50面 ALL
4	とべ!ポリスターズ	580,940	CYR-BAD	ALL 連付 残×1
5	電車でGO!	144.8km	ELF	[illegible]
6	テトリスプラスⅡ（ロケテスト）	1,000,000+α	MFA－九能の人	[illegible]
7	[illegible]	15,145,610	[illegible]	ALL [illegible]
8				
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆＝0（159）

千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（ポール）	3′32″01	B	ALL
2	鉄拳3（コシミツ）	3′58″03	B	ALL
3	鉄拳3（ロウ）	5′21″20	パンダ	ALL
4	鉄拳3（ジン）	5′36″35	パンダ	ALL
5	ストリートファイターEX	1,627,700	B	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝0（24）

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ（ケン）	3,376,600	[illegible] 本名赤リボン ボタ太	ALL、㊤付
2	ストリートファイターⅢ（リュウ）	3,117,200	万引ハカセ）IKA 絵夢絵夢夜露死苦？	ALL、㊤付
3	ストリートファイターⅢ（エレナ）	2,970,700	ASS ニッシー西	ALL ㊤付
4	ストリートファイターⅢ（ネクロ）	2,786,700	ASS、ニッシー西	ALL ㊤付
5	ストリートファイターⅢ（アレックス）	2,768,800	ASS [illegible]	ALL [illegible]
6	ストリートファイターⅢ（ユン、ヤン）	2,765,500	かくれつりトップファン 茶柱ボンバー清水	ALL、㊤付
7	ストリートファイターⅢ（オロ）	2,651,600	ラバーズにオゥオゥ× 1万発！[illegible]－TORA	ALL ㊤付 [illegible]
8	怒首領蜂（Aタイプ）	72,938,740	[illegible]	[illegible] 3BOSS [illegible]
9	怒首領蜂（Cタイプ）	115,852,980	[illegible] MGN [illegible]	[illegible]
10	とべ!ポリスターズ	428,750	[illegible]－UKY [illegible]	[illegible]

ソニックビーム ☆＝2（4）

千葉県松戸市松戸1172－1 ☎(047)360－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX plus	1,843,000	あと20万 TMJ6－[illegible]	[illegible] ALL
2	ストリートファイターEX plus	1,657,200	[illegible]	[illegible]
3	ストリートファイターEX	1,020,700	[illegible] TMJ－ねこ丸	[illegible]
☆	スカッドレース（ツイン）（初級 夜）	1′49″17	GKK-LIE㊛	[illegible]
☆	スカッドレース（ツイン）（初級・昼）	2′04″94	GKK-LIE㊛	[illegible]
6	スカッドレース（ツイン）（中級）	2′34″88	GKK-LIE[illegible]	[illegible]
7	マジカルドロップ3（ひたすらモード）	41,782,212	ZAC-Rister [illegible]	[illegible]
8	マジカルドロップ3（ストーリーモード）	7,222,536	ZAC-Rister	[illegible]
9	ぷよぷよ通	806,044	SPD-FGC [illegible]	[illegible]
10				

熊谷ガリバー ☆＝0（36）

埼玉県熊谷市筑波2－49－8 ホーラム秋山ビル1F ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′14″38	㊤なししつらい SNT㊕	[illegible]
2	怒首領蜂	90,177,040	VIOLET・FIZZ	[illegible]
3	怒首領蜂	60,787,250	[illegible]FAN	[illegible] SHOT
4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	60,360	IQ?	ALL ランク2
5	電車でGO!	194.0km	パラモン	ALL [illegible]
6	電車でGO!	180.9km	パラモン	ALL [illegible]
7	パズルボブル3	588,057,720	PST-PTC	[illegible]
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（アンディ）	1,158,160	H	ALL
9	ストリートファイターⅢ（ショーン）	1,821,300	IQ?	[illegible]
10				

中央プラザ大泉店 ☆=0 (22)

東京都練馬区東大泉1−35−6 ☎(03)3978 5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	49,339,800	素人シューターMSA	ALL JUDGE SPEAR
2	レイストーム (16ロック)	11,822,950	[illegible]	8面
3	レイストーム (16ロック)	22,332,800	EZN	ALL
4	ビックトーナメントゴルフ	−21	MMR	日本コース
5	ビックトーナメントゴルフ	−21	AKU	オーストラリアコース
6	ブレイカーズ	17,238,400	N N	ティア
7	ブレイカーズ	13,177,600	UNI	ショウ
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=4 (423)

東京都品川区旗の台3−12 3J·BOX1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター−III (ケン㊥)	3,004,800	JAG−MIYA氏	ALL
2	ストリートファイターIII (オロ)	2,554,700	[illegible]	ALL
3	さるかにハムぞう	199,387	JAG−哲氏	ALL
4	アルカノイド リターンズ	611,650	JAG−哲氏	ALL
5	鉄拳3 (仁)	2′22″13	び	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

遊's草加店 ☆ 1 (1)

埼玉県草加市高砂2丁目2−28 ☎(0489)22−6789

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Aタイプ)	76,970,060	2回目です	2−5
2	怒首領蜂 (Bタイプ)	137,924,170	DBL ZKB NA	2 [illegible] 1 [illegible] 8200万
☆	怒首領蜂 (Cタイプ)	324,438,240	DBL ·ZKB NAI	2周ALL 残し1周 12100万
4	紫炎龍	30,615,960	穴うめ	ALL
5	ライデンファイターズ (スレイブ)	51,842,800	K·T	ALL
6	ストリートファイターIII (アレックス)	2,137,000	さる	ALL
7	ストリートファイターIII (ショーン)	2,578,500	M MORIKAWA	ALL
8				
9				
10				

ゲームセンターポパイ ☆−1 (34)

東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	14,841,580	[illegible]	[illegible]
2	ソニックウイングス リミテッド	3,163,800	ANU− ㊕−マックロン	ALL連付 まおまお
3	とべ!ポリスターズ	418,840	ANU ㊕−マックロン	ST−7連付
4	怒首領蜂	124,100,590	Z	Cタイプ SHOT
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,255,900	FLK−ハンバーグ	ALL
☆	スカッドレース ツインタイプ	2′31″10	KEN−2	上級T A マクラーレンF1
7				
8				
9				
10				

タイトーイン町田店 ☆−2 (237)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII (オロ)	3,617,300	[illegible] WARRIOR	ALL
2	ストリートファイターIII (ネクロ㊥)	2,252,800	沙舞利奈−木佐彩子8	ALL
3	ストリートファイターIII (ユン&ヤン㊥)	3,908,800	CYR−ASM	ALL ユン使用
4	アルカノイド· リターンズ	704,650	KUMAMOTO	ALL
5	レイストーム (RG−1)	17,010,700	FUS	ALL
6	レイストーム (RG−2)	27,132,000	T³−WIZ	ALL
★	ねらってチュー	850,430	ZAC−R star	ALL
8	ダンクドリーム	133	学校サボタージュ−ゴメンナサイPYO	ALL もうしません
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆−8 (269)

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタヒルB1B2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	89 360	[illegible]	[illegible]
2	怒首領蜂 (タイプC)	213,372,670	[illegible]	[illegible]
☆	鉄拳3 (ポール)	0′46″75	[illegible]	[illegible] ALL [illegible] 38秒
4	鉄拳3 (吉光)	1′11″83	[illegible]	[illegible] ALL
☆	鉄拳3 (ニーナ)	1′49″96	[illegible]	[illegible] ALL
6	鉄拳3 (レイ ウーロン)	1′52″88	CHA [illegible]	ALL
7	鉄拳3 (キング)	3′16″41	小幡雅彦 26才	[illegible] ALL
★	ダートダッシュ	4′12″78	D Hill (D H)	[illegible]
9	三刻志	989,200	㊙02−RIZ	ALL 3600おち
10	対戦とっかえだま	3,206,400	OGP ·鈴木みか㊛	ALL

jogo江古田店 ☆=8 (13)

東京都杉並区下井草2−44−7 ☎(03)3399−2155

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	プリンセスクララ大作戦 (クララ)	38,663,100	LKR	ALL㊥㊙付 リッチ
★	プリンセスクララ大作戦 (キ[illegible])	36,441,900	[illegible]	ALL [illegible]
★	プリンセスクララ大作戦 (グレイ)	36,928,200	LKR	ALL㊥㊙ リッチ
4	アルカノイド リターンズ	669,020	KUMAMOTO	50面ALL
★	ナムコクラシックコレクションVOL.1 (アレンジゼビウス)	6,166,210	魅コミもE吉田シューティングチーム㊥	EX3クリア㊥
6	ナムコクラシックコレクションVOL.1 (アレンジゼビウス)	トータル4 490,990	1P [illegible] 2PKUM MOTO	EX [illegible] 2P同時 マニアモード
7	レイダース5	2,370,830	SAL	88(3−24)面
8				
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆−3 (240)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII (アレックス)	3,633,900	ザ·エックス	ALL P×8 ㊥
2	ストリートファイターIII (ヤン)	3,434,400	[illegible]	ALL
3	ストリートファイターIII (エレナ)	3,354,300	灰色	ALL R×20 P×5、㊥
4	ストリートファイターIII (ショーン)	3,123,500	Mr X	ALL P×10 ㊥
5	ストリートファイターIII (ネクロ)	3,301,200	灰色	ALL ㊥
6	パズルボブル3	61,832,800	石田真如	2/6 穴ウメスコア!
7	ストリートファイターZERO2 (さくら)	3,391,000	ストIII5th記念 G M C JRA㊥	ALL P×18 ㊥·㊥
★	ストリートファイターZERO2 (サガット)	3,446,200	GDS−S O!!	ALL P×18 70秒×2 ㊥ ㊥
★	ストリートファイターII (ガイル)	2,342,600	CST㊥	ALL D×71 爪×0、本田落ち
★	餓狼伝説スペシャル (ビッグベア)	2,632,800	かんまれ!ベアーズ特訓中GACHAPIN	ALL D×28 ㊥ ㊥

TILT神保町店 ☆−6 (389)

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	電車でGO! (初級ロングコース)	151.8km	さくやまああ〜ん号	ALL 残53秒 評価89点
2	電車でGO! [illegible]	195.0km	[illegible]	ALL [illegible]
3	鉄拳3 (ポール)	2′47″35	こっ[illegible] (客[illegible])	ALL [illegible]
4	クレオパトラ フォーチューン	999,999,990	[illegible]	ALL [illegible]
5	アルカノイド リターンズ	100	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	50,000,000	[illegible]	[illegible]
7	怒首領蜂 (タイプA ショット)	2−5	[illegible]	[illegible]
8	F/A (A−10)	100万ぐらい	廻谷さん生きてる	[illegible]
9	バトルガレッガ (ボーンナム)	1200万ぐらい	ふふふ	[illegible]
10	鉄拳3	1′00″00	あっちゃん来てね。	ALL

君こそゲーメスト!

その2

3回目集計	ソニックウイングスリミテッド		3,550,100	☆CAT'S−VXV(初クリアー)	アイリン夢空間(岐阜)
	さるかにハムぞう		223,801	BFMⓉ	アイリン夢空間(岐阜)
	ヘヴンズゲート		3′07″93(A HAU使用)	WAN	個人申請ジョイフルランド日の丸(埼玉)
	マネーアイドルエクスチェンジャー	1人で練習	1,588,921(LV57)	G.M.C.悶悟T·H思考停止!?	モンキーハウス本館(福岡)
		対CPU	7,346,932	NGP−ANP MIPPLE復活希望	西銀座ゲームプラザ(山梨)
4回目集計	ウォーザード	タバサ	8,680,600	AXIOM−DEN	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
		レオ	2,727,400	おしょう	ドミームナゴ(群馬)
	ブレイカーズ		18,194,300(ショウ使用)	ZZZ	個人申請ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)
	マクロスプラス		5,182,540(VF−11使用)	J,G,K−ALL㊊	GAME s WiLL(京都)
	ストリートファイターEX		1,497,700(豪鬼使用)	Ⓚ	ギャレッソ津田沼店(千葉)
5回目集計	パズルボブル3	ふつうモード	711,520,200	SOLID−S.S	オレンジヘ[illegible](愛知)
		2.5モード	807,053,390		
	ライデンファイターズ	エイジス	54,241,190	グラデューサー同盟DKT−GERⓢ	個人申請駿河台アリエス(東京)
		ビーストアロー	53,236,180	IML−PSI㊝㊍㊎	個人申請モンキーパンチ(愛知)
		ディクテイター	55,047,840	グラデューサー同盟DKT−GER㊎	個人申請駿河台アリエス(東京)
		スレイブ	54,511,070	GAP−LUS	
	プリクラ大作戦	クララ	38,663,100	LKR	[illegible]吉田店(東京)
		キララ	36,441,900		
		グレイ	36,928,200		
	わくわく7	スラッシュ	26,274,200	MOR	プレイランドエフワン(宮城)
		まるるん	37,788,400	アニ探350回記念は水谷優子特集Ⓓ	
	ロックマン2		1,378,900([illegible])	咆哮野郎−鬼愛−まJU	個人申請チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)
	スターグラディエイター	カッパ	1′51″78	G.M.C.悶悟龍T·Hうわ〜!?	モンキーハウス本館(福岡)
	ねらってチュー		850,430	ZAC−Ristar	タイトーイン町田(東京)
	バンバンボール		27,093,116	悶悟龍はいごⓅⓁ	モンキーハウス本館(福岡)
	レイストーム	R-GRAY2 16ロックオン	28,132,350	TUC−HOR	個人申請ウィルトークタイトー山口(山口)
	神鳳拳		2,037,100(ルシファー使用)	SMJ−魔女っ子ナイトまかくん	ゲームプラザミッキー(広島)

今回からキャラ別集計開始のストリートファイターⅢはいぶきで永久パターンが発覚してしまいました。(情報提供チャレンジバンバンの皆様)
ある特定の敵に対してタイムオーバー後もコンボをいれ続けられるというもので、残念ながらいぶきは集計打ち切りとさせていただきます。

稼ぎの内容ですがとにかくブロッキングにつきるようです。敵の攻撃をくらわずにブロッキングし続けるとブロッキング成功時の点数が200点ずつあがっていき、最後にはブロッキング1回につき1万点入るようになります。
敵の目の前にいってレバーを敵のいる方向と下にタイミング良く交互に入れ続けるとすごい勢いで連続してブロッキングできます。これを極めないと高得点は出せません。またスーパーアーツをからめた連続技でのフィニッシュも重要です。
まだ戦いは始まったばかり、今後の争いから目が離せません。ちなみにネクロは前回から未更新です。

次は怒首領蜂です。このゲームも今回からキャラ別集計を開始します。なんと恐ろしいことにAタイプとCタイプで2周クリアが達成されています。
我々の常識をはるかに上回るすさまじい攻略スピードです。緻密なパターン作りも重要ですが最期にものをいうのは弾よけの実力でしょう。
異能シューターの発狂度はとどまるところを知りません。
次はこれまた今回からキャラ別集計開始の鉄拳3です。ビッグタイトルだけあってプレイヤーの注目度も高く、多くの申請が集まりました。

(P185に続く)

東京レジャーランド小岩店 ☆=1(3)

東京都江戸川区小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(タイプC)	139,136,960	[illegible]	[illegible]
2	19XX(ライトニング)	17,738,700	夢−努力[illegible] SVX	[illegible]
3	ストリートファイターEX PLUS(ガルダ)	2,120,500	GSM−[illegible]	A[illegible]
4	スカットレース(上級)	2′32″23	YAP㊑隊員	[illegible]
5	クイズ美少女戦士セーラームーン	1,567,900	[illegible]	[illegible]
6	電車でGO!(山陰本線LONG)	154.8km	TBS	ALL
7	電車でGO!([illegible])	198.0km	TBS	ALL
8	電車でGO!([illegible]本線)	187.9km	TBS	ALL
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆=0(32)

神奈川県鎌倉市大船1−23−28 万屋ビル1F ☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(ヤン)	2,451,900	[illegible]	ALL
2	怒首領蜂(Cタイプ)	125,655,990	サンプル	2−5
3	怒首領蜂(Bタイプ)	88,875,730	サンプルⅡ	2−4
4	セクシーパロディウス(ミカエル)	2,010,600	スコア何も出ず!	スペシャル
5	セクシーパロディウス(オプション)	1,960,000		スペシャル
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームセンターナポレオン ☆=0(125)

神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(カイン)	12,595,830	CRE	7面
2	とべ!ポリスターズ	385,870	呑竜帰還せよ	7面
3	怒首領蜂(A)	53,516,150	PIS−CKN	2−2
4	怒首領蜂(C)	131,362,400	BBO復活求む!	2−4
5	達人王	2,834,170	※注ビデオかえせ!	2−6
6	ストリートファイターⅢ(ケン)	2,614,500	オカ	ALL
7	ストリートファイターⅢ(ショーン)	2,466,500	オカ	ALL
8	ストリートファイターⅢ(リュウ)	1,950,000	穴うめマシーン2号	ALL
9	ストリートファイターⅢ(アレックス)	1,952,100	オカ	ALL
10	ストリートファイターⅢ(ネクロ)	1,690,100	オカ	ALL

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)

山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Bタイプ)	139,246,910	OS、P、①	2−4[illegible] MAX767 C=[illegible]
2	怒首領蜂(Cタイプ)	21,085,530	P[illegible]	[illegible] MAX167 C[illegible]
3	ストリートファイターⅢ	1,962,200	神龍	1コインALL ヤン
4	ストリートファイターⅢ	1,852,500	KK	1コインALL ショーン
5	ストリートファイターⅢ	1,731,700	神龍	1コインALL アレックス
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	907,300	ミスターこぞう	ALL [illegible]
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	708,000	ミスターこぞう	ALL [illegible]
8	蒼穹紅蓮隊	22,832,465	QLT	1コインALL [illegible]
9	レイストーム	8,804,800	QLT	[illegible]
10	ライデンファイターズ	48,604,410	R[illegible]	1コインALL [illegible]

西銀座ゲームプラザ ☆=3(38)

山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	マネーアイドルエクスチェンジャー(対CPU)	7,346,932	NGP−ANP MIPPLE復活希望	1cALL100×7 エクスチェンジャー
2	マネーアイドルエクスチェンジャー(1人で練習)	661,123	NGP−ANP	[illegible]
3	鉄拳3	1′23″25	HIDE	1COIN ALL [illegible]
4	鉄拳3	1′41″10	下手っぴTEI	1COIN ALL [illegible]
★	もうぢゃ(対戦もうぢゃ)	4,381,300	NGP−ANP	1COIN ALL [illegible]
6				
7				
8				
9				
10				

グリーンプレイランド ☆=0(6)

岐阜県高山市西之一色町1−280高山グリーンホテル内　☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (風間仁)	3'53"30	ECG	1c ALL
2	鉄拳3 ([illegible]ャオユウ)	3'02"01	[illegible]	1c ALL
3	鉄拳3 (ファラン)	5'36"73	ど一考えても ·SAT	1c ALL
4	鉄拳3 (エディ[illegible])	4'31"31	[illegible]	[illegible]c ALL
5	鉄拳3 (ポールフェニックス)	2'40"31	MRK 圭さん	1c ALL
6	鉄拳3 (フォレストロウ)	5'29"40	??? SKO	1c ALL
7	鉄拳3 (キング)	3'34"86	熱血 RYU	1c ALL
8	鉄拳3 (吉光)	1'14"03	吉光軍団解散!! JUN	1c ALL
9	鉄拳3 (ニーナウィリアムス)	3'38"05	吉光万歳!! PSY	1c ALL
10	鉄拳3 (レイウーロン)	3'46"56	オレだ EPH	1c ALL

夢空間ファンタジー ☆=0(15)

長野県茅野市ちの丁田2732−1　☎(0266)72−5399

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	わくわく7 (ダンディーJ)	33,766,600	Ⓑ-T. F	ALL 46200×6
2	スト[illegible]ファイター3 ([illegible])	2,079,200	[illegible]	ALL
3	鉄拳3 (吉光)	2'12"23	KIY	ALL
4	鉄拳3 (ポール)	3'19"73	D S	A[illegible]
5	まじかるで〜と 卒業告白大作戦	240,903	XJR+AST オールAちゅうされた	ALL 冬野 霞 ハート3設定4コイン
6				
7	ヴァンパイア・セイバー	そろそろ入荷しとる!	37台入荷決定!!	ちょっとウソ混入
8	ときめきメモリアル おしえてYour Heat	もう入荷しとるか	23台入荷決定!!	ホントだったらすごい
9				
10				

ゲームパレス ☆=0(9)

静岡県三島市一番町12−22　☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ (ショーン)	2,717,600	ふらんけんダナ	ALL
2	スト[illegible]ファイターⅢ (ケン)	2,106,500	[illegible]	ALL
3	わくわく7 (ティセ)	20,503,200	おーにし	ALL CFまとな[illegible]
4	レイストーム (R-GRAY2)	22,624,600	[illegible]市民MKW	ALL 私た[illegible]
5	ストリートファイターEX PLUS (D-DARK)	1,830,900	WLさま	[illegible]
6				
7				
8				
9				
10				

アミューズメントスクエアYou&I ☆=0(22)

岐阜県岐阜市住之江町1−17　☎(058)264−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ (いぶき)	3,167,100	Fe	ALL
2	スト[illegible]ファイターⅢ (ダッドリー)	2,996,100	Fe	ALL
3	マジカルドロップ3	1,492,630	TCC−クリア不能	ストーリーエンブンスまで
4	鉄拳3	1'42"53	YOS	吉光
5	鉄拳3	1'52"60	POU	ポール
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(29)

長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1　☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (ムスタング)	1,477,400	KLM	2−7 2年ぶり 元師元気?
2	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,467,500	M H	[illegible]
3	戦国ブレード (ユーニス)	1,653,200	TAD	2−6 ボス前 1週104.5万
4	戦国ブレード (翔丸)	1,550,900	M. H	2−6
5	ガンハード (ヤンニャン)	1,914,000	M. M	ALL [illegible]あり 1周101.5万
6	怒首領蜂 (TYPE−C)	77,711,210	ALF	2−4 SHOT
7	鉄拳3 (吉光)	1'41"06	MMM	ALL ランクノーマル
8	X−MENvsストリートファイター	2,694,600	SONIC☆ふぇすた	ALL ストーム、チュンリー
9	ストリートファイターⅢ (ユン)	2,298,800	R. S	ALL [illegible]
10	ストリートファイターⅢ (ケン)	2,285,500	JDF (穴ウメ)	ALL 神龍拳

プレイシティキャロットアピア店 ☆=0(1)

静岡県静岡市吉田15−8プラザアピア1F　☎(054)263−8604

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (TYPE−C)	120,723,140	SPREAM−FKS	2−6 GP−399 1週7950万
2	怒首領蜂 (TYPE−B)	57,247,360	[illegible]	2−1 GP−232
3	怒首領蜂 (TYPE−A)	52,839,820	ASO−TMY	2−1 GP−229
4	鉄拳3 (ポール)	2'45"70	穴うめ君2号	1C ALL
5	鉄拳3 (ロウ)	3'18"61	さすらいの鉄拳野郎	1C ALL
6	鉄拳3 (ニーナ)	3'20"00	穴うめ君3号	1C ALL
7	ロジックプロ	30,998	穴うめ君4号	1C ALL ハワイコース
8	ストリートファイターEX (ザンギエフ)	1,302,700	穴うめ君5号	1C ALL ゴウキ・ガルダ有
9	ガンブレードN.Y	72,882	FCI	スコアモード
10	ヴァンパイアセイバー		入荷予定!!	

ハイスコア通信 お店から②

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）

当店では、鉄拳3大会を毎日行っておりますので腕におぼえのある人はどんどん参加してください。景品には、おもしろいものも用意してあります！

プライズはときメモ関連、エヴァ関連が共に充実しています。

とくにときメモうちわは当店にしかないですよ。

UWMさんパブミラー本当にありがとうございました　T、S

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

今月から、うちの店では、今まで入っていたゲームやオールドゲームなどが、いつでも入れられるシステムになりました。

やりたいゲームがすべてあるとは言えませんが、マニアの方も一般の方も、一度来てみてはいかがでしょうか？それから、持ち込み基板もOKです。

わからない場合はお店まで、TELしてください。

スコア担当　H・UKY

●ソニック・ビーム（千葉）

イライラ棒入荷しましたのでぜひプレイしてみてください！（景品タイプのイライラ棒も入荷！）

●遊's草加店（埼玉）

今回より参加させていただくことになりました。

当店のビデオゲームはメダル1枚（33円）でプレイできるシステムになっております。

ゲームの方はNEWゲームからオールドゲームまで幅広く置いてありますので、ぜひみなさん遊びに来てください。

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

最近、とても新作ゲームの入りが良いようです。

ロケテストのゲームもたくさんきます。すごいです！

尚、隠しキャラの使い方、超必殺技の出し方等の電話での応対は、一切、行っていませんので御了承ください。

●T-LT神保町（東京）

・玉砕状態です。ゾンビ退治に出張とか、部屋をスラム化してみたり、「サッカー」と罵倒してみたり、人それぞれでした。

・F／A再入荷しました（よーやく）。しかし誰一人としてパターンを覚えてません。あぁ…。

●荏原ゲームコーナー（東京）

どーゆーわけだかEGCに「エヴァンゲリオン」プリクラが入荷！しかし女子高生にウケが悪く（当たり前）これが載る頃にはもうないかも…

byアメージングでガッツマン熱唱（笑）

平和活動最優秀賞SSC・VAP（恭ちゃんラブ♡なのに）

●ゲームコーナーフジ（東京）

いろいろな所からの遠征の方々、御来店誠にありがとうございました。

常連一同

●ゲームセンターポパイ（東京）

NAI氏へ、怒首領蜂のスコアを出しに来てくださいとのことです。

by　MOL総師より

君こそゲーメスト！

その3

バトルガレッガ	ボーンナム	15,882,590	T³—吉村 聡	個人申請プレイスポットすーるぽん（東京）
ダートダッシュ		4′12″78	D.Hill(D.H)	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
もうぢゃ	対戦もうぢゃモード	4,381,300	NGP—ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
タイムクライシス	タイムアタック STAGE 1	2′23″50	咆哮野郎—鬼愛—JU	チャレンジャー関大前（大阪）
ストリートファイターZERO 2	サガット	3,446,200	GDS—S. O!!	ゲームコーナーフジ（東京）
ナムコクラシックコレクションVol 1	ゼビウスアレンジ	6,166,210	夏コミもE古田シューティングチーム—㊙	jogo江古田店（東京）
ナムコクラシックコレクションVol 1	スーパーゼビウスオリジナル	1,010,790	HOP—KTL—EL 2（戦術エース）	タイトーイン002スタジアム（大阪）
エアラーチャンピオンシップ	チャンピオンシップモード	3′14″53	R.N	個人申請ゲーム・キングジョイ（愛知）
餓狼伝説スペシャル	ビッグベア	2,632,800	がんばれ!ベアーズ特訓中 GACHAPIN	ゲームコーナーフジ（東京）
ガンバード	アッシュ	2,166,100	戦国人	プレイランドエフワン（宮城）
豪血寺一族2	陳念	14,487,900	☆CATS—きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
豪血寺一族2	クララ	5,516,400	☆CATS—きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
豪血寺一族2	お梅	4,393,300	NAL	オレンジペコ（愛知）
レイフォース	連付き	9,269,700	KMC—T.K	個人申請ゲームセンターコパIII（神奈川）
富士山バスター	かっぱ	1,434,700	うどんでカルボナーラ㊇	個人申請JOY広島店（広島）
富士山バスター	芸者	1,341,300	両々ちゃんと子育て㊇	個人申請JOY広島店（広島）
天地を喰らうII	魏延	4,368,800	AXIOM—H.Y㊝	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
だるま道場		364,660	㊑02—RIZ	プレイシティキャロット二荒店（栃木）
ストリートファイターII	ガイル	2,342,600	CST㊥	ゲームコーナーフジ（東京）
パイプドリーム	Aコース	4,103,320	県立誠林女子高校 TZW—ART?	個人申請ライアミューズメントタワー（東京）
ワルキューレの伝説		2,060,250	GRI—TKG—KSG㊮	アイリン夢空間（岐阜）

5.30／6.15（No.195）号の訂正

アルペンレーサー2	1′37″371	PAT	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
バトルシャーク	18,033,780	ひでえお	中央プラザ大泉店（東京）
ヘヴンズゲート	3′16″40（ジン使用）	G'z HID	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
ぷよぷよSUN	1,264,014（ふつう）	トーヨコ追悼記念 SPD—Y.K㊣	マンモス城インベーダーハウス（大阪）

中でも鉄拳タイムアタックの総本山、プレイシティ24のSHADOW氏がズバ抜けた強さを発揮しています。しかしまだ戦いは始まったばかり、今後の争いはどうなってゆくのでしょうか。

マジカルドロップ3のひたすらモードはレベル100になった時点でリセットがかかってしまうようです。集計の続行は不可能だと思われるので残念ながら集計打ち切りとなります。また、すごろくモードも永久パターンのため集計していません。

ストリートファイターEXは使用キャラがケンから豪鬼に変わっており、それとともに点数も伸びています。

プリクラ大作戦ですが、ついにLKR氏による3部門制覇が成し遂げられています。もうライバルはいないのか。

ライデンファイターズはノーマルキャラも徐々に点数が高くなってきています。かすり稼ぎも極まってきているようです。

今回一気に100万点程の更新をみせたのがレイストームです。後半面のパターンが他のプレイヤーに比べてかなりいいようです。

バトルガレッガは今回ボーナムのみの更新におわっています。まだまだ各キャラ更新可能なはずなのでプレイヤーの皆さんのがんばりに期待しましょう。

ここで集計打ち切りの部門をお知らせします。アルカノイドリターンズは永久パターンが発覚したので集計しません。

また、マジカルドロップ3のすごろくモードとひたすらモードも前記の理由で集計打ち切りとなります。ストIIIのいぶきも同様です。

アイリン夢空間 ☆=22(192)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327—0218

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
☆	怒首領蜂（タイプ・A）	313,479,140	☆CATS—とき坊	全2周ALL 残×2 フルオート
☆	怒首領蜂（タイプ・B）	213,388,100	YGA—IBA	[illegible]
3	鉄拳3（ヨシミツ）	1′08″98	☆CAT'S—とき坊	ALL
☆	鉄拳3（ジン）	1′38″01	ROK	ALL
☆	鉄拳3（リン・シャオユウ）	1′48″56	☆CATS [illegible]	A[illegible]
☆	とべ!ポリスターズ	585,210	[illegible]	ALL
☆	さるかにハムぞう	223,801	BFM	AL[illegible]
☆	ソニックウイングスリミテッド	3 550,100	[illegible]	AL[illegible]
★	豪血寺一族2（陳念）	14,487,900	☆CATS きみちゃん	AL[illegible]
★	ワルキューレの伝説	2,060,250	GRI—TKH—KSG㊮	ALL

オレンジハット砺波 ☆=0(2)

富山県砺波市新又147—1 ☎(0763)33—1863

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	ダライアス（旧Ver）	6,157,370	[illegible]	[illegible]
2	D&D®	1,107,506	SEN	ファイターALL×4
3	ユズモギャングザビデオ	3,446,040	nta	ステージ19
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,366,900	XYZ	ALL
5	ストリートファイターIII（ケン）	3,483,200	SOS	[illegible] ALL
6	ストリートファイターEX PLUS	2,216,400	CRO	[illegible] ALL
7	鉄拳3（レイ）	5′03″71	[illegible]	[illegible] ALL
8	1943	2,926,330	[illegible]	[illegible]
9	怒首領蜂	63,771,390	NTC	[illegible]
10	アルカノイドリターンズ	459,950	[illegible]	[illegible]

扇ケ丘レジャーセンター ☆=3(228)

石川県石川郡野々市町高橋町86—2 ☎(0762)46—6406

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII（ユン）	4,013,900	[illegible]	[illegible]
2	ストリートファイターIII（ショーン）	3,855,300	[illegible]	[illegible]
☆	ストリートファイターIII（ダッドリー）	3,635,900	[illegible]	ALL [illegible]
4	ストリートファイターIII（ケン）	2,609,700	KCES=T N	ALL
5	ストリートファイターIII（リュウ）	2,473,900	KCES=T N	ALL
6	怒首領蜂（Cタイプ）	144,585,830	クリアはムリ	2—5
7	とべ!ポリスターズ	383,610	M T	7面
8	ティンクルスタースプライツ	2,433,547	KAZ	ALL [illegible]
9	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,751,200	Y H	ALL [illegible]
10	ストリートファイターIII（ケン）	0点	棒す 手淫法小6覚えたて	[illegible]

ゲームプラザ・イエローハット ☆=0(173)

愛知県名古屋市中村区則武1—11—9 ☎(052)453—5857

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3〔ポール〕	2′10″33	えくすたちゃん	ALL
2	怒首領蜂〔C—TYPE〕	72,280,680	FLT	2—5
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〔ジョー〕	1,590,100	えくすたちゃん	ALL [illegible]
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〔テリー〕	1,303,806	えくすたちゃん	A[illegible]
5	鉄拳3〔ヨシミツ〕	2′43″26	YOS	A[illegible]
6				
7				
8				
9				
10				

オレンジ ペコ ☆=11(24)

愛知県名古屋市昭和区隼人町 ☎(052)836—3072

	GAME	HI—SCORE	NAME	備考
☆	[illegible]	711,520,200	SOLID [illegible]	A[illegible]
☆	パズルボブル3	807,053,390	SOLID—S S	ALL [illegible]
3	紫炎龍	53,418,090	NMT 8 21	ALL [illegible]
★	豪血寺一族2（お梅）	4,393,300	NAL	[illegible]
5	鉄拳3（ポール）	1′06″20	つながって下さい! お願いします N[illegible]	ALL
6	鉄拳3（風間仁）	2′31″06	YAS㊂	ALL こんなもんかな?
7	アルカノイドリターンズ	502,750	[illegible]	R41
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆−6（398

大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5　☎(06)694−4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 [illegible]	55″33	Seize−KKK	ALL
2	[illegible]	2′32″15	あさひなゆうこ	ALL
3	[illegible]	2′38″73	AXIOM　せのん	ALL
4	[illegible]	2,441,200	K∟N	ALL
5	[illegible]	1,598,100	AXIOM　せのん	ALL
☆	[illegible]	8,680,600	AXIOM　DEN	ALL　レベル30 パスワードなし
★	[illegible]	4,368,800	AXIOM−H　Y㈲	ALL　鴉0 残0
8				
9				
10				

GAME'sDRAGON ☆＝0（39）

京都府京都市上京区千本通下位売下ル小山町888ドルスTWO 1F　☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,627,200	まるのり	クリア㊥ 後半クソやんけ
2	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,064,000	ケンタル	クリア
3	ストリートファイターEX PLUS（豪鬼）	2,129,300	ゴウキに勝てへん GDJ	クリア ガルダなし
4	バトルガレッガ（ガイン）	14,827,610	大門ラウ	クリア㊥
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,813,310	正裕ラウ	クリア㊥
6	バトルガレッガ（チッタ）	13,091,530	ラスボス相討ちでクリア [illegible]	クリア
7	ストリートファイターEX（リュウ）	1,311,000	GDJ	クリア ガルダなし
8				
9				
10				

AMZA11

三重県熊野市木本町620−1　こまや2F　☎(05978) 9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,325,200	T・A	ALL ホンフゥ
2	ストリートファイターⅢ	2,077,300	SKR	ALL ケン
3	ストリートファイターEX PLUS	1,666,000	E・H・M!!	ALL ザンギエフ
4	ストリートファイターEX PLUS	1,567,400	E・H・M!!	ガルダ
5	ストリートファイターEX PLUS	1,566,800	E・H・M!!	アレン
6	ストリートファイターEX PLUS	1,602,400	E・H・M!!	C　ジャック
7	ストリートファイターEX PLUS	1,565,400	E・H・M!!	リュウ
8	ストリートファイターEX PLUS	1,534,100	E・H・M!!	ホクト
9	ストリートファイターEX PLUS	1,462,600	E・H・M!!	チュン　リー
10	ストリートファイターEX PLUS	1,452,700	E・H・M!!	ALL タラン

チャレンジャー関大前店 ☆　0（90）

大阪府吹田市千里山東1　14　2　☎(06)3389　8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	[illegible] TA STAGE 1	2　23″50	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	6　769	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	200　0km	[illegible]	ALL [illegible] ★ [illegible]
4	[illegible]	183.9km	[illegible] 運転させろ！	ALL（とりあえず）
5	[illegible]	156.8km	SGP　KRZ	ALL [illegible] ★4
6	[illegible] ケン	2,368,100	SPD−Y　K [illegible]	ALL 1人田台
7	鉄拳3 [illegible]	2′55″43	NJV [illegible]	ALL
8	[illegible]	69,220	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	1′21″225	[illegible]	ALL [illegible]
10				

GAME's MILK ☆　4　16）

京都府宇治市大久保町101−5　☎(0774)44　5770

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	3,510,700	よっしーぶい♡様に大感謝MILK　Y　O	ALL ショーン
2	ストリートファイターⅢ	2,890,000	GSK	ALL エレナ
3	ストリートファイターⅢ	3,075,500	ソガ夫	ALL アレックス
4	ライデンファイターズ	50,540,350	GSK	ALL ライデンMKⅡ
5	バトルガレッガ	16,219,490	K　N [illegible]	ALL ミヤモト
6	バトルガレッガ	15,812,090	木村	ALL ボーンナム
7	バトルガレッガ	13,435,630	GSK	ALL チッタ
8	怒首領蜂	137,207,170	GSK	[illegible] Aタイプ
9	レイストーム	22,329,200	R・	ALL RG　2
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,813,100	AR	ALL ジョー番

GAME's WiLL ☆　11（341）

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1　☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（吉光）	1′05″58	江ノ浦GAY	ALL
2	女流将棋教室	209手	GEKI [illegible]	ALL
3	とべ!ポリスターズ	579,450	[illegible]	ALL [illegible] CV [illegible]
4	ストリートファイターⅢ（アレックス）	3,200,000	[illegible]	ALL
5	マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999	[illegible]	[illegible]
6	クイズ美少女戦士セーラームーン	1,488,700	愛が足りませんでした	4面
7	怒首領蜂（C SHOT）	103,424,880	ケンキチのおっちゃん	2　5
☆	マクロスプラス	5,182,540	J　G　K　ALL㊙	ALL [illegible] VF　11
9	GTI CLUB	1′35″172	WZH	ALL　超上級
10	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,863,550	木村	ALL 50万おち、あ〜あ

ハイスコア通信 お店から③

●ゲーム倶楽部大船店（神奈川）

当店では誕生日のプレゼントとして、TVゲーム10回無料券を差し上げています。誕生日はゲーム倶楽部へ直行してチョ！

●ゲームパレス（静岡）

ヴァンパイアセイヴァーの発売が近づいて来ている為、ハンターが何だか盛り上がって来ています。

対戦風景もちらほらと。でもシステム的なものは大丈夫なんでしょうか。

ゲージが上がっていって、MAXで『ダウン』…？新しいことにとりくむ意欲はわかりますが、従来のシステムをあまりにもくつがえし過ぎていて、初心者ゲーマーがとっつくかどうか心配です。AOUで3部門トップ、その期待を裏切らないことを祈っています。

by W-Lさま

●プレイシティキャロットアピア店（静岡）

鉄拳3、わりと人気が高いです。リン、キング、レイあたりが人気です。

1人用台もありますし、その台も3本設定なので友達同志でやるのもいいですね。

子育てクイズマイエンジェル2、Vセイヴァー、ソルディバイドなども入荷予定です。

●プレイシティキャロット松本店（長野）

佐藤あげたん様、ASG・如月浪人・RIN様、SONIC☆ふぇすた様、ご来店ありがとうございました。

●グリーンプレイランド（岐阜）

鉄拳3すっごーっく盛り上がってます。

ところでフォレストのスタートボタンカラー…ジャージはとっても良いのに…なぜゼロ3じゃないのぉ…（泣）。

毎週土曜日の夜は小イベントをやってますので、遊びに来てくれる人待ってます！

●オレンジペコ（愛知）

ヴァンパイアセイヴァーが入荷されてるといいなあ。

by 店員 倍損

●ゲームズミルク（京都）

よっしーぶい♡、御世話になりました、東京での御活躍をお祈りしています。ゲームコーナーフジの藤沢様・草津セオラーの大西様、御連絡ありがとうございます。今後ともよろしく！

●タウンスポットPL（大阪）

最近またスコアやってくれる人が減ってきた。

もうそろそろヤバイかもね…。

by 独り言の担当 T．M

●Gハウスガンマ（大阪）

新年度が始まって約2ヶ月が過ぎました。北川君、福田さんm、始め元常連の方々、お元気でしょうか？

by 担当 津川

●ジャスコ川西店PL（兵庫）

桑名君、今までありがとう。

●タイトーイン空港通り店（愛媛）

店内にてペリーヌ物語（全11巻）随時無料貸し出し中です！

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）

3月下旬にガレッガの上手い人がたて続けに来た為、再び火が付きました。このゲーム、どこまで奥が深いんだ？

（開発者インタビュー希望）

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIII	722	カプコン
2	5	鉄拳3	694	ナムコ
3	2	バーチャファイター3	602	セガ
4	3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	378	SNK
5	4	怒首領蜂	373	アトラス
6	6	X-MEN VSストリートファイター	311	カプコン
7	10	バトルガレッガ	165	エイティング ライジング
8	―	ストリートファイターEX plus	160	アリカ/カプコン
9	7	ストリートファイターEX	154	アリカ/カプコン
10	9	電脳戦機バーチャロン	124	セガ

11位	マジカルドロップ3 122	12位	アルカノイドR 113	13位	ヴァンパイアハンター 98	13位	電車でGO! 98	15位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 87

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターIII	808	カプコン
2	2	バーチャファイター3	687	セガ
3	5	鉄拳3	625	ナムコ
4	3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	476	SNK
5	4	X-MEN VSストリートファイター	341	カプコン
6	7	怒首領蜂	265	アトラス
7	6	ストリートファイターEX	167	アリカ カプコン
8	-	ストリートファイターEX plus	162	アリカ/カプコン
9	8	電脳戦機バーチャロン	124	セガ
9	11	バトルガレッガ	124	エイティング ライジング

11位	ヴァンパイアハンター 87	12位	スーパーワールドスタジアム'96 79	13位	バーチャストライカー 71	14位	電車でGO! 68	15位	ライデンファイターズ 67

ストIII TOP守る

格闘ゲーム3強の時代

新作が2本入ってきましたが、全体としてはそれほど大きな変動がなかったのが今月の特徴です。

1位のストリートファイターIIIは、先月にひき続いての首位。最初はリュウ、ケンがかなり強い気がしていましたが、他のキャラがパワーUPしてきました。かなめになるゲームシステムはブロッキングで、タイミングよくレバーを入れて相手の攻撃をはね返すというもの。完璧に使いこなしていけば、非常に強いシステムです。ただ、本当の意味で使いこなすのはかなり難しそう。理論的な理解と、練習を繰り返さなければならず、そこまで使いこなすのは大変。対戦を続けて煮つめていくと、ブロッキング抜きに語れないゲームです。

ナムコの鉄拳3は、出回りがよくなってきて上位に上がってきました。まだ出回り状況が完全でないので、来月も順位を上げてくることが予想されます。技表もすべて公開されて、ちょうど盛り上がってきたところです。前作のイメージを損なわず、パワーUPしているので前作からそのまま入っていけるのがいいところ。しかし、その分やりこんでいる人とそうでない人が、大きく差がついてしまうのが困った点です。もともと、かわしきれるゲームでなく、攻め重視のゲームだけに、初心者は一気にやられてしまう怖れがあります。唯一気になる点はそのあたりでしょう。

目立つロングヒットゲーム

アトラス/ケイブの怒首領蜂は、初心者からマニアまで広い層に遊んでもらえている傾向があります。その点を考えると、一気に順位を落とすことはなさそうです。

一時期人気が下がった感のあるストリートファイターEXですが、新作ストリートファイターEX plusの発売と共に、プレイヤーがやや戻ってきました。EX plusは、ベガとガルダ、その他いくつかの隠れキャラがはいっています。ただ、旧キャラの調整など、細かい部分では納得いかないプレイヤーもいそう。全体的には、充分楽しめるのですが、さくらとダルシムがいたらもっとよかったかも。

来月は、バトルサーキット・ヴァンパイアセイヴァーに注目です。（ぜんじ）



（青森県　P.N.ほーすけ）

タウンスポットプレイランド ☆=2(179)

大阪府枚方市中津町4−3　☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	[illegible]GO ([illegible])	208.0km	[illegible]	[illegible] ★・3
2	[illegible]GO! ([illegible])	201.9km	SGP KRZ	A[illegible] ★[illegible]
3	[illegible]GO! ([illegible])	180.5km	SGP KRZ	A[illegible] ★・3
4	電車でGO! (上級 山陰本線)	162.8km	SGP KRZ	ALL 100点 ★×4
5	マーブルマッドネス エクステンシャー (練習モード)	731,946	MIZ神−ZZ㊄	Tc LV36
6	[illegible] (Cタイプ)	125,560,320	★[illegible]	[illegible]
7	ストリートファイターIII (ケン)	3,041,800	SIN	A[illegible]
8	鉄拳3 (吉光)	2′20″91	ID4−ヒデ	ALL
9	リアルバウト餓狼スペシャル (ジョー東)	1,881,400	T M㊛ (副会長Ⓐ)	ALL S×19S2×1
10	ストリートファイターEX PLUS(ガルダ)	2,029,600	SIN	ALL 20R

タイトーイン002スタジアム ☆=3(313)

大阪府豊中市玉井町1−1−36ライオンズマンション102号　☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	[illegible] (吉光)	1′02″25	[illegible]	[illegible]
2	鉄拳3 ([illegible]ロウ)	2′36″58	[illegible]	AL[illegible]
3	鉄拳3 ([illegible])	2′39″68	[illegible]	ALL [illegible]
4	鉄拳3 ([illegible]ウ)	2′49″11	[illegible]	ALL
5	アルカノイド リターンズ	655,510	CY[illegible]	AL[illegible]
☆	スカッドレース (ツインタイプ,中級T.A)	2′31″67	[illegible]	[illegible]
7	戦国ブレード (アイン・[illegible])	2,144,500	[illegible]	[illegible]
8	ストライカーズ1945 (零式・[illegible])	1,521,200	[illegible]	[illegible]
★	ナムコクラシックコレクションVOL.1 (スーパーゼビウス [illegible])	1,010,790	[illegible]	ALL [illegible]
10	[illegible]一族2 (お梅[illegible])	4,325,400	[illegible]	ALL [illegible]

マンモス城インベーダーハウス ☆=3(6)

大阪府高槻市北園町18−14　☎(0726)82−4323

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (B TYPE)	153,517,160	[illegible]	[illegible]
2	怒首領蜂 (C TYPE)	133,706,120	[illegible]	[illegible]
3	ストリートファイターIII (ネクロ)	2,627,000	ARI あんましのびてない	ALL リュウ59ギル40
4	ストリートファイターIII (ヤン)	2,203,700	YUU	ALL
5	ストリートファイターIII (エレナ)	1,903,300	YUU	ALL P×4
6	ストリートファイターIII (オロ)	1,789,700	YUU こと 翔木悠	ALL
7	アルカノイド リターンズ	807,530	DELTA−はや兄+ばや兄っち	ALL
8				
9				
10				

ゲーマーズハウス　ガンマ ☆=0(1)

大阪府池田市石橋1−8−10ステーションプラザ3F　☎(0727)62−6780

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (B−TYPE)	142,263,360	[illegible]	[illegible]
2	怒首領蜂 (C−TYPE)	171,218,330	ヌルいです。[illegible]	[illegible]
3	アルカノイド リターンズ	450,950	首痛い〜。OS KSR F/A	R 40
4	蒼穹紅蓮隊 (紫電)	28,117,946	OS−H・G	ALL
5	戦国ブレード (アイン)	2,032,000	2−7突破に9ヶ月	2周ALL 1周目ドルー!
6	ファンタジーゾーン	13,781,100	ショット強化	R−18
7	ブラックドラゴン	2,255,000	初クリア。バンザイ。	ALL
8	琉球	281,650	[illegible] OS KSR [illegible]	[illegible]
9	[illegible]SUN (カーハンクル)	249,705	[illegible]	[illegible]
10	フラッシュポイント	面飛ばし有ALL	[illegible]	29465PTS

ゲームセンターピノキオ ☆ 0(36

兵庫県明石市本町1−1−26　☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セガスキースーパーG (ホワイトフォレストT A)	56″41	CRO	[illegible]
2	セガスキースーパーG (ナイト[illegible]T A)	55″86	CRO	[illegible]
3	セガスキースーパーG (ワイルドキングT A)	57″53	CRO	[illegible]
4	セガスキースーパーG (ワールドシリーズ)	2′53″05	CRO	完走
5	鉄拳3 (ポール)	1′27″01	TKD−水無	ALL
6	鉄拳3 (吉光)	1′28″06	NST かる夫	ALL
7	とべ!ポリスターズ	401,300	ディック改めコック	ALL
8	アルカノイド リターンズ	213,000	[illegible]	[illegible]
9				
10				

ビッグウェーブ ☆－2(33)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43 3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(吉光)	1'54"20	[illegible]	ALL
☆	鉄拳3(キング)	2'03"65	[illegible]	ALL [illegible]
3	鉄拳3(風間仁)	2'44"60	パターン創作中。	ALL 予カス
4	ストリートファイターⅢ(アレックス)	2,949,700	ノロッキンクト手くそ スト㈱GLY	ALL 連付 P×9
5	ストリートファイターⅢ(ショーン)	2,694,500	ナス M－1号	ALL
6	ストリートファイターⅢ(オロ)	2,684,300	オロ!	ALL
7	ストリートファイターⅢ(リュウ)	2,677,200	目標310万 KR	ALL
8	ストリートファイターⅢ(ダッドリー)	2,593,300	[illegible]	ALL
9	バトルガレッガ カイン	14,568,940		ALL [illegible]
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,488,600	やっとHOLY BBC	ALL ギース有 テリー 7-6-7

オキモト ☆－1(19)

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(ダッドリー)	2,330,000	[illegible]	ALL
2	ストリートファイターⅢ(リュウ)	2,318,300	AHO	ALL
3	ストリートファイターⅢ(ショーン)	2,280,700	WHO	ALL
4	ストリートファイターⅢ(オロ)	2,100,800	Y・O	ALL
5	ストリートファイターⅢ(アレックス)	2,220,200	ZAM	ALL
6	ストリートファイターⅢ(ネクロ)	1,930,000	N・O	ALL
7	ストリートファイターⅢ(いぶき)	1,774,500	AHO	ALL
8	レーサルエンフォーサズⅡ	12,110	chaka	
9	バーチャファイター3	八段達成	[illegible]	[illegible]
10	バーチャファイター3	七段達成	たま GOM TK BHA	ニューバージョン

ジャスコ西店プレイランド ☆ 1(16)

兵庫県川西市小花1 6 16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(ケン)	2,354,600	[illegible]	ALL
2	ストリートファイターⅢ(ショーン)	2,390,400	[illegible]	ALL
3	ストリートファイターⅢ(いぶき)	2,188,400	トヨカス	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,666,700	無	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(マイ)	1,252,900	トヨカズ	ALL
6	ストリートファイターEX(ブレア)	1,292,600	K H	ALL
7	ティンクルスタースプライツ(ティル)	1,934,640	和泉	ALL
8	X－MANvsストリートファイター	1,566,800	[illegible]	ALL
9	[illegible]	32,740,590	[illegible]	[illegible]
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー・ヒガシ)	1,489,300	[illegible]	ALL

タイトーイン空港通り店 ☆ 0(31)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストヒル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(R－GRAY1)	13,892,650	MII (週末アイドルEX)	ALL 5設 残3
2	レイストーム(R GRAY2)	18,025 400	[illegible] EX	ALL 5設 残2
3	首領蜂(C－TYPE)	23,407,720	S R RAY [illegible] EX	ALL 5設 残0
4	ウルトラ警備隊	9,379,100	[illegible] (アイドルEX)	ALL セブン使用
5	D&D S O M [illegible]	2,725,818	[illegible]	ALL
6	モータルコンバット(カノ)	18,500,000	SUR－GIN㊣	ALL 2P側
7	リアルバウト餓狼スペシャル	1,253,200	[illegible] TAK	ALL [illegible]
8	パズルボブル3(ふつう)	37,995,980	MII	ALL
9	ウォリアーブレード(ソフィア)	508,830	SUR－R T㊣ ベリーメ全面クリア	ALL 全面設定
10	ストリートファイターZERO2(リュウ)	1,083,100	坂本 りえ (酒乱アイドルEX)	ALL

ゲームプラザミッキー ☆－1(40)

広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'09"25	ねずぎよ	ALL 吉光
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,329,600	[illegible]	ALL [illegible]
3	侍魂天草降臨	12'33'27	[illegible]	ALL [illegible]
4	侍魂天草降臨	13'04"99	ねずぎよ	ALL 半蔵
5	侍魂天草降臨	13'45"19	[illegible]	ALL [illegible]
★	神凰拳	2,037,100	SMJ－魔女っ子ナイトまかくん	ALL ルシファー S×21 20万×2
7				
8				
9				
10				

川島玩具店 ☆－0(19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(ケン)	1,811,200	NOA	ALL
2	ストリートファイターⅢ(ショーン)	1,360,500	AO	ALL
3	ストリートファイターⅢ(リュウ)	1,155,700	RIG	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー・ボガード)	1,337,200	NOA	ALL
5	[illegible]	1,203,300	[illegible]	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ブルー・マリー)	1,088,800	夜久	ALL
7	[illegible](ホンフー)	1,003,000	RG	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(裏アンディ ボガード)	1,069,800	N O	ALL
9	ザ・キング オブ・ファイターズ'96(舞、クラーク、ビッグ)	660,900	NOA	ALL
10	ザ・キング オブ ファイターズ'96(キング テリー ゲンサイ)	589,500	N O	ALL

チャレンジバンバン ☆＝4(130)

愛媛県松山市道後樋又4 29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ(リュウ)	3,646,800	★－暗黒龍	ALL
2	ストリートファイターⅢ(ケン)	3,127,000	釣りキチ三平	ALL
3	ストリートファイターⅢ(ショーン)	2,818,900	トルネードあんすけ	ALL
4	ストリートファイターⅢ(ヤン)	2,485,400	FAD－まさき君	ALL
5	ソニックウィングスリミテッド(真尾まお) ㊣	2,588,000	BANRI	ALL 猿有
6	怒首領蜂(A TYPE)	150,797,320	LAOS－長田仙人	2－7 また来てね
7	怒首領蜂(B－TYPE)	76,625,800	鉄拳珍味	2－3
8	鉄拳3(ポール)	2'36"78	Y	ALL
9	鉄拳3(ロウ)	3'17"91	鉄拳珍味	ALL
10	蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	39,780,308	BANRI	ALL

アメニティスペースOZ合同集計 ☆－0(39)

山口県小野田市西暑西664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース(初級NIGHT)	1'57"42	ICE	タイムアタック F1 小野田店
2	スカッドレース(中級)	2'39"16	HSK	タイムアタック F－40 小野田店
3	スカッドレース(上級)	2'43"99	HSK	タイムアタック F－40 小野田店
4	鉄拳3(レイ)	3'26"50	ADC	1c ALL 小野田店
5	鉄拳3(ポール)	3'45"16	瀬我田さん	1c ALL 小野田店
6	鉄拳3(仁)	4'23"73	SGT	1c ALL 中部新川店
7	ストリートファイターⅢ(ショーン)	1,471,700	INU	1c ALL 中部新川店
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(タン)	1,106,900	シロイイナズマ	1c ALL 小野田店
9	さるかにハムぞう	173,555	SAT	1c ST32 小野田店
10	アルカノイドリターンズ	654,550	ZZR	1c ALL 宇部新川店

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,771,400	M S ケン	1C ALL
2	ストリートファイターⅢ	1,864,500	RYO [illegible]	[illegible]
3	ストリートファイターⅢ	1,862,800	MEC ネクロ	1C ALL
4	ストリートファイターⅢ	1,691,800	KAZ リュウ	[illegible]
5	ストリートファイターⅢ	1,776,300	MEC ショーン	1C ALL
6	ストリートファイターⅢ	1,543,200	MEC ヤン	[illegible]
7	ストリートファイターⅢ	1,408,700	MEC アレックス	[illegible]
8	X－MENvsストリートファイター	1,545,800	T I	[illegible]
9	レイストーム	12,640,200	SUR G タイプI	[illegible] 1C ALL
10	アルカノイドリターンズ	240,960	ASA	30R

モンキーハウス本館 ☆＝4(334)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	まーすけのオジャマざわーるど(ロンリー)	106'03"68	G M C 悶悟涙T H 不安定!?	LV107 ㊣ ひん死×2
★	[illegible]	1'51"78	G M C 悶悟涙T H うわ〜!?	ALL ㊣ 5190 ビバ×0
☆	[illegible]	1'588,921	G M C 悶悟涙T H 甲老億!?!?	Lv07 29 総連295 64P
4	鉄拳3(ポール)	1'11"35	[illegible]	ALL ㊣
5	鉄拳3(吉光)	1'07"66	G M C 悶悟涙お [illegible]	ALL ㊣
6	ましかるでーと卒業告白大作戦	1,059,600	G M C 悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL ノーミス 冬野 [illegible]
7	とべポリスターズ	577,340	G M C 悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL ㊣
★	バンバンボール	27,093,116	悶悟涙はいご㊥㊥	ALL ㊣
9	アルカノイドリターンズ	636,630	中九州すきま産業	50面
10	バトルサーキット	3,592,800	G M C 悶悟涙KKK	ALL ㊣㊣ サイバーグルー

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0(9)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,281,800	りょう	ケン 1C ALL
2	ストリートファイターⅢ	2,325,200	りょう	リュウ 1C ALL
3	ストリートファイターⅢ	1,605,600	りょう	ダッドリー 1C ALL
4	ストリートファイターⅢ	1,073,200	ALEX	イブキ ALL
5	ストリートファイターⅢ	2,307,600	りょう	ショーン ALL
6	鉄拳3	3'05"56	ALEX	吉光 ALL
7	鉄拳3	3'51"50	RUA	ポール ALL
8	マジカルドロップ3	975,760	"超殺"月読	ストーリー(ふつう) ムーン使用
9	マジカルドロップ3	1,458,986	十＝楔	ひたすら(ふつう) 8段
10	レイストーム	20,833,300	YOU 山口店	ALL(3機設定) 5・6 7面200万点落ち

ゲームセンターパスカル大福店 ☆＝0(21)

岡山県岡山市大福134－4 ☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ	1,358,000	ミシャクジさま	[illegible] P・8
2	マジカルドロップ3	2,164,618	DSK－BAD	[illegible]
3	マジカルドロップ3	3,040,940	DSK BAD	[illegible] 7段
4	ストリートファイターⅢ	2,357,200	みしゃくじさま	[illegible] P 8
5	怒首領蜂	76,260,820	ZZZ 七背	[illegible] 2周目 [illegible]
6	ストリートファイターⅢ	2,312,200	[illegible]	ネクロ ALL
7	ライデンファイターズ	45,774,240	ZZZ [illegible]	スレイノ ALL
8				
9				
10				

ハイスコア通信 担当者から

今月単独首位に躍りでたのは岐阜県のアイリン夢空間だ。同店は怒首領蜂からさるかにハムぞうまで、様々なジャンルのゲームで活躍をみせており、層の厚さを感じさせてくれる。

そして2位につけている北海道のプレイシティ24だが、ストⅢと鉄拳3での快進撃はもはや貫禄といったところか。特に鉄拳3でのSHADOW氏の強さは本物の香りをただよわせている。次回以降の集計での他の鉄友会メンバーの参入も予想され、一気に☆獲得数を伸ばしてくる可能性もあるのではないだろうか。

3位には愛知県のオレンジペコが浮上してきた。4位のGAME's WiLLとの差はわずか☆1個。しかしGAME's WiLLの方はストⅢへの動きをみせており、こちらの展開が今後の順位に大きく影響を及ぼしてくると思われる。

5位のプレイシティキャロット巣鴨店はお家芸ともいえるナムコゲームで順位を上げてきた。昨年度総合2位の実績は伊達ではないようだ。

☆獲得数上位店(2・28〜6・30時点)

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間(岐阜)	7	22
2	プレイシティ24(北海道)	6	19
3	オレンジペコ(愛知)	3	12
4	GAME's WiLL(京都)	1	11
5	jogo江古田店(東京)	0	8
5	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	2	8
6	TILT神保町(東京)	0	6
6	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	1	6
7	全国5店	−	4

次回のスコア締め切りは **6月22日** (23日消印有効)

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。

❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

❺上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでぱ毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12自から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（28)」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。

※2：ゲーム基板や音体などの製iが、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

※3：工場出荷設定でブレイできない部用（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月～水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ

サブカルチュア ☆ 3（159）

福岡県筑紫野市二日市北1－2黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII (ケン)	3 206,600	[illegible]	ALL
2	ストリートファイターIII (エレナ)	3,184,800	[illegible]長	ALL P×7 90×2
3	鉄拳3 [illegible]	1′34″78	[illegible]	ALL
4	鉄拳3 (ポール)	1′58″06	[illegible]	ALL
5	ザ ハウス オブ ザ デッド	78,920	CDS CCT	ALL [illegible]
6	ストリートファイターIII (ユン)	2,814,400	[illegible]	ALL
7	ストリートファイターIII (ダッドリー)	2,493,700	[illegible]	ALL
8	ストリートファイターIII (オロ)	2,589,700	[illegible]	ALL
9	ストリートファイターIII (アレックス)	2,318,400	㊙長	ALL
10				

ホワイトハウス箱崎店 ☆－1（61）

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (カイン)	15,045,290	[illegible]	[illegible]
2	怒首領蜂 (Bタイプ)	149,321,080	[illegible]MY	[illegible] MAX 484HIT
3	ぷよぷよSUN (ふつうモード)	903,238	[illegible]	ALL MAX 6[illegible]
4	ヘブンズゲート (シン使用)	3′08″93	G[illegible]HD	ALL
5	デイトナUSA (上級)	8′07″75	AN	グランプリモード タイムアタック
6				
7				
8				
9				
10				

PLAY−HOUSEアスカ ☆－0（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII	2,280,600	M[illegible]YAS	[illegible]
2	鉄拳2 Ver B	1′43″40	Mr SAM	ALL [illegible]
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,197,600	Mr[illegible]	ALL [illegible]
4	X−MENvsストリートファイター	1,568,400	M[illegible]BEF	ALL [illegible]
5	侍魂天草降臨	13′16″49	Mr−END	ALL 柳生
6	ティンクルスタースプライツ	1,234,520	Mr−K[illegible]T	ALL ストー[illegible]
7	わくわく7	7,290,800	M[illegible]SAM	ALL [illegible]
8	パズルボブル3	61,910,500	M[illegible]END	ALL
9	ザ キング オブ ファイターズ'96	451,800	M[illegible]BAS	ALL
10	レイストーム	9,074,900	クレイ 2	S[illegible]5

ワンダーランド ☆－0（5）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34−7827

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII (ユン&ヤン)	2,139,200	[illegible]	[illegible]
2	ストリートファイターIII (ケン)	1,935,800	S[illegible]N	[illegible]
3	ストリートファイターIII (ネクロ)	1,678,700	[illegible]	[illegible] ALL
4	ストリートファイターIII (ダッドリー)	1,534,800	[illegible]AA	ALL
5	ストリートファイターIII (エレナ)	1,324,200	かみい	スーパーアーツ II ALL
6	ストリートファイターEX (ケン)	1 271,400	BAB[illegible]	ALL [illegible]
7	ぷよぷよSUN (やさしい)	659,402	PST−DTC	ALL
8	アルカノイドリターンズ	153 710	かみ[illegible]	17面 [illegible]
9	レイストーム (R−GRAY)	7,466,200	Y[illegible]H	STAGE 5
10	ぷにっきいず	326,500	ぷに研No.3 かみい	[illegible] ALL [illegible]

ゲームプラザ ☆＝0（221）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362−0992

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Cタイプ [illegible])	131,577,600	[illegible]	[illegible]
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,511,400	D[illegible]RE	[illegible]
3	侍魂天草降臨	2′43″08	[illegible]MFS	[illegible]
4	[illegible] 1～50面	652,210	[illegible]	[illegible]
5	[illegible] 51～100面	485,090	[illegible]	[illegible]
6	[illegible] 卒業告白大作戦	423,600	[illegible]3号	[illegible]
7				
8				
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
5月発売					
GROOVE on FIGHT	アトラス	格闘	8－6	5月中	おまたせ致しました。ついにグルーブの発売です。
ヴァンパイアセイヴァー	カプコン	格闘	8－6	5月中	
ときめきメモリアル おしえてyour heart	コナミ	恋愛シミュレーション	特殊	5月中	
ソルディバイド	彩京	シューティング	8－3	5月中	斬る！撃つ！魔法！の彩京ファンタジーシューティングゲーム登場！とにかく1度プレイしてみてください!!
麻雀ハイパーリアクション2	サミー工業	麻雀	KB	5月中	発売決定！マジでお待たせ!!
バーチャストライカー2	セガ	スポーツ	8－3	5月中	
ダイナマイトベースボール'97	セガ	スポーツ	8－2+バットスイッチ	5月中	
3 on 3 DUNK MADNESS	ビデオシステム	スポーツ	8－3	5月中	

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
6月以降発売					
モンスタースライダー	ビスコ	パズル	8－3	6月下予	サターン用ソフトのアーケード移植です。
MSH vs. ストリートファイター	カプコン	格闘	8－6	7月予定	
Gダライアス	タイトー	シューティング	8－2	7月予定	たっぷり時間をかけて熟成させています。もう少し待ってね。
発売日未定					
BLOODY ROAR	エイティング/ライジング ハドソン	格闘	8－3	未定	今度の最新作は対戦格闘！しかも3Dポリゴン！そんでもって獣化！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘	8－4	未定	
パルスター2	SNK	シューティング	8－2	未定	
ソーラーアサルト	コナミ	3Dシューティング	特殊	未定	
PF573	コナミ	格闘	未定	未定	
レーシングジャム	コナミ	ドライブ	未定	未定	

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第68回

文・4コマ／佐竹雅昭

ファッションほどではないがおもちゃにもときおりリバイバルブームが起こる。キミはどんなおもちゃに思い出があるかな？

ヨーヨーの道

私が小学生の頃、コカ・コーラのヨーヨーの爆発的な大ブームが到来した。

どこへ行っても子供たちはヨーヨー片手に歩き、アメリカからはヨーヨーの世界チャンピオンなるおじさんたちが大勢日本に来襲して私たちをビックリさせてくれた。

おじさんたちはウルトラD級の技をガンガンに披露し、子供たちからは凄い声援が送られた。

あれから20年以上経った現在、あのアクロバチックな技を披露してくれたヨーヨー世界チャンピオン（おそらく自称）たちはどこに行ってしまったのか？

ヨーヨーブームも去ってしまい、ヨーヨーをプレイすることさえ恥ずかしくなって、おじさんたちは自らチャンピオンの称号をはずしてしまったのだろう。一説によると、おじさんたちはコカ・コーラの営業マンだったという。研修などを受け、ヨーヨーの実力を付け日本に来たのだろう。

良き思い出だ…。

子供たちの温かい声援と笑顔。

ヨーヨーを学んで上手にならなかったら人に賛美されなかっただろう。

だが、いつかは栄えたものも滅びることがあるのが世の常だ。

ヨーヨーブームが去ってしまっても、心の奥に思い出として残しておこう。

ありがとう日本の子供たち。

おそらくあのチャンピオンたちがコカ・コーラの営業マンだったら、本国アメリカの地でそのように思ったに違いない。

今ではおじさんたちはおじいさんたちになっているだろうが、中にはまだ昔の夢を忘れられない人もいるだろう。

もう一度あのブームを起こすんだ。

青春を取り戻せ！

コカ・コーラにお願いするんだ！

もしだめだったらペプシがあるじゃないか！

元世界チャンピオンたちは願っているに違いない。

そんな願いがあったかどうかは定かではないが、少しずつヨーヨーのブームがやってきたみたいだ。

おもちゃ屋でノーブランドのヨーヨーを見かけたのだ。

ある地方のおもちゃ屋ハヤミではすべてのヨーヨーが売り切れたらしい。

私はそんな情報が入るたびに心が躍るのだ。

再びあのチャンピオンたちがやってくる！

以前コカ・コーラがブームを起こしてくれたみたいに、どこの企業でもいいからヨーヨーブームを起こしてくれ!!

待っている!!



やっぱトラックパッドじゃ描きづらい…トホホ

（東京都 PN風雲プライズハンター）



怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 空手家 大阪府出身 身長185cm 体重100kg A型 日夜続く厳しいトレーニングの合間にカードゲームに励んでいる。ちゃくちゃくとデュエルの世界に仲間を引き込む日々

ポエム

「ティッシュ」

街に出てみた
やけに太陽の光が
目にしみる
どうぞ
肩越しに声を掛けられる
爽やかな笑顔の女性
だが目の奥には
何かがいた

byさたやん

お便り募集中!! 天コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社天係。

新　これにて今期はおひらき

モニターズリポート

あまり抑揚なく進んできたコーナーで、印象薄かったかもしれないけれど、裏では色々な人が動いていたんだよ。最終回にあたってその関係者すべてに「お疲れさまでした(CV.長○美樹or氷上○子)」。

担当：最終回を見てソレが終わるかどうかは本人次第だと思う㊖

なぜなにゲーメスト 攻略記事編

モニターずをやってきて、ゲーメストについてふと疑問に思ったことを最後にちろっと出してもらいました。ただし、攻略記事内容についてではなく、それにまつわることについて、という条件がついていましたが。

諸事情で全部について答えることはできませんが、できる限りの返答をしていきたいと思います。

それではまずゲーム攻略記事に関して。

「攻略記事中のゲーム画面の写真はどうやって撮るんですか？」

撮り方に関しては企業秘密ですが、そんなに難しいことはしていませんよ。

撮影は編集部内で行うかメーカーさんへ足を運んでの取材で行っています。新作ゲームの場合はお預かりした資料のみという場合もあります。

これらの写真を攻略記事中でどう効果的に使うかはライターと編集の腕の見せどころってことになりますが、どうでしょう、攻略のお役に立ちまくっていますか？逆に聞いてみたりして。

「メダルゲームに対してどのように考えていますか？」

読者層を考えると、どうしてもアーケード以外の比重はエレメカやプライズ物のほうが重くなります。メダルコーナーは年令制限があるところが結構ありますからね（少なくても学ランでくわえタバコで堂々とできるトコじゃないでしょう）。

やはり多数の人間に読んでもらうことを考えると、単発の特集で扱うのが精一杯といった感じになりますね。

「誤植はどの段階で発生して一冊平均の数はどのくらい？」

誤植は写植屋から初校というものがあがってきた時点から始まります。そこでライターやメーカーさんのチェックを経ていくわけですが、この段階でチェックもれや直しきれない部分が出てきてしまい、それがそのまま本となってしまうとそれが〝誤植〟と呼ばれる妖怪になるわけです。

その撲滅のためには、まず原稿段階で誤字・脱字をなくし、初校を完全チェック、そして校了（最終チェック）でその訂正を確認というのがその手順のすべて。そしてそれを行うためには、原稿をスケジュール通りあげること。ねっ？（と手近なライターに振ってみたりして）

「どのようにして攻略をしているのか」

基本的に皆さんと変わりなく、ひたすらゲームをやり込んでいき、その号で一番読者が必要としているであろう情報を提供する、というのが目に見える攻略部分。

もちろんそのやり込み度はハンパじゃできないし、特別な基板でないとできない調べごとなどもあります。その辺は担当ライターの意気込みの見せどころ。

ライターですからゲームの腕前だけではなく、他人に記事を読ませるわけですから相応の文章表現力も必要とされます。

やりかたは結構、人それぞれってところですが、あくまでも仕事ですから結果は重要。それに向かって昼夜の別のなく努力しているという感じでしょうか（ちょっと抽象的だったかも）。

ですので、「ライターは1日どれくらいゲームをプレイしていますか？」という質問は、それぞれが納得いくまで&各個人のスケジュールのせめぎ合いで算出される、ということになります。ですので、平均を出しても意味がないでしょう。

「キャラにはそれぞれ担当がいますが、その決め方は？また、ほかの人の意見が入る余地はあるのですか」

担当の決め方がゲームそれぞれなので、これといった方法はありません。

基本的に担当は希望者ですが、その時々の事情により変化することもあります。

ですが、常に他の人の意見を聞いていくというのは大変重要なことで、そのゲームをやっていない人の意見でもちゃんとライターは聞いています。独りよがりじゃいい記事は書けませんから。

なぜなにゲーメスト 編集部編

次は編集部についての質問もきたのでいってみましょう。

「ライターって新声社社員？」

違います。ライターは会議など出席しなければならないときを除き、編集部にいつも来ている義務はありません。必要なときにいさえすればいいので、仕事が終わればしばらく休暇（来ない）ってなことも可能。ただし、ライター間のコミュニケーションも重要ですし、編集部にしかない基板もあるし、ライター同士の対戦もしなくちゃだし…、来たほうがいいのは明白でしょう。でも、そこいらはそれぞれの裁量にまかされています。

「編集部内でのゲーム以外の流行は？」

それぞれの趣味が割とバラバラなので何とも…。

「メスト編集部は漢率100%とは本当？」

嘘です。現在は4%（ライター込み）ほどが女性です。仕事の形態（深夜残業や泊まり込みなど）からいって、女性には結構キツイと思いますよ、実際。現状が何よりの証明ですが、これはあくまでもメスト編集部のお話。

なぜなにゲーメスト 雑多編

最後はその他ということで雑多なものをまとめてお答えしましょう。

「ヒットゲームBEST10はどういう基準でランキングしているのですか？」

これはハイスコア店から送られてきたランキングをもとに計算されています。

ちなみに1位が10点であとは1点ずつ減り、その合計を店の数で割って100をかけたものだそうな。

「むーちゃん、ゲー太郎って何歳？」

マスコットキャラとして誕生してからを言うのなら5年。詳しい周辺環境はアイランドムック「ゲーメストアイランド血風録イラストコンボ」をご覧ください。

「田渕さんの弟子になりたいっス！」「なぜ田渕さんは髪をのばしているのか」「あれが本当に最後の小鉄なんでしょうか」

これは渕健のほうからまとめて回答がきているのでどうぞ。「弟子〜!?もう少し夢を大きくもとう。髪をのばしているのは秘密。言ってしまうと秘密は秘密じゃなくなってしまうからね。小鉄はご要望が多ければ（笑）」って小鉄は誤植をなくす（締め切りを守る）ことから善処しないと…。

「なんですか？コーナーは終わったのですか？」

只今店内改装中につき、休業しております。今しばらくお待ちください。こまめにアンケートハガキとかで突っつくと復活が早くなるかも!?

「もうモニターは募集しないのですか？」

近々に行う予定はありませんが、制度自体がなくなるわけではありませんので、募集告知が出たら、このコーナーを読んでいるそこの君、ぜひ応募してみてください。

もちろん今までモニターずだった人たちも、リポートがなくても、せっかく広がった視野を大切にゲーセンライフをエンジョイしてください。

「メストネットやホームページは現在どうなっているのですか」

担当者のほうからの回答をまんま掲載します。

「新声社が運営するパソコン通信BBS「GAMEST NETWORK」は開局1周年を目前に控えて、ますます盛況です。折をみてオフラインミーティングも行われ、会員同志の交流を深めています。

ボード構成はアーケード、コンシューマーゲームを取り扱うものを中心に、一般的な話題、逸般的な話題を扱うボードまで幅広くサポートします。もちろん新声社にまつわるボードもありますよ。

現状は2回線での運営を行っており、うち1回線は会員専用となっています。会員は随時募集しており公開回線(03－3293－0170)よりオンラインサインアップできます。会員登録には短くて1日、長くて2週間程度かかります。

ゲームなどについて楽しく話し合える方、話し合いたい方、ぜひいらしてください。

WWWの現状。凸版印刷のサーバーを借りて試験運用を行っていたゲーメストのウェブは、現在休止中です。メンテナンスができる人間が不足しているのが直接的な原因です。ただ、再起動の予調はあります。現在そのために着々と準備中ですので、近々価値ある情報を提供できるウェブとして復活するはずです」

ということですので、興味ある人はどんどんネットのほうへアクセスしてくださいね。

最後の最後にホンノヒトコト

モニターずの皆さんに有終の美を飾るべく、一言ずつ書いてもらいました。ちょっと読みづらいけどご勘弁を。

「プリクラが廃れてもビデオゲームは永遠であってほしいと思います(小森君)」「人生にゲーメスト有!ですね(北中さん)」「遅れ提出の常習犯でした。ごめんなさい(新井山さん)」「これからも続いていくメストの進化の歴史に少しでも貢献できて嬉しかったっス(大西君)」「きてハアァァァ!!(藤巻君)」「リポート最高!一生ついていきます(佐伯君)」「この1年間本当に楽しかったです。きっと私も少し(たぶん1ミリくらい)は成長したでしょう(景山さん)」「いい経験になりました。機会があればまたやりたいです(土井君)」「自分の未熟さを思い知りました。出直してきます(山中君)」「知らない町でゲーセンを探し回ったことは非常に貴重な経験となりました(工藤君)」「途中でテーマが変わってしまったのでかなりキツかった(川崎君)」「いろいろと大変でしたが、いい経験になりました(中澤君)」「ヴァンパイアを助ける人って誰?(白形君)」「ゲームやメストに対して色々な見方ができるようになり、また自分の意見が載る嬉しさと恥ずかしさを痛感させられた、あっという間の1年でした(橋本君)」「一読者から一歩進んで参加することって大切(戸田君)」「いいたいことを聞いてもらえてよかった(阪井君)」

「地方は不便だった(伊藤君)」「町田、見てるかー?(吉田君)」「週刊ゲーメストになんねェかなァ~(川端君)」「拙い意見で毎回図書券がもらえてよかった(高田君)」「一番熱いシューティングにありがとう。でも難しいぞ(板倉君)」

「STGではレイフォースがイチバン!でも今は怒首領蜂。STGよ永遠なれ!(石本君)」「すみずみまで見ていたらいつまにかギャルゲーマニアになっていた(苦笑)。(池田さん)」「今まではただゲームをプレイしにゲーセンに行っていただが、ゲーセンに集まる"人"にも目を向けるようになり、新しい発見をすることができた(南地君)」「リポート依頼が不定期になりとまどった(田中君)」「色々ありましたが、モニターとして過ごしたことを感謝します(中董君)」「つらつらと、筆の言うまま勝手書き、役にたったか知らねど終えり(木原君)」

「ホントにやりがいのあるお仕事でした(高澤君)」「みんな一魂のこもったプレイをしよう(高木君)」「モニターはいい。もう1年どうスか?え、ダメ?(大野君)」「俺、育ったよ(豊田君)」「図書券はもう終わりですね(岩尾君)」「編集部からの連絡が途絶えがちになることから、皆さんの仕事の大変さがかいま見えたような気がします(真田君)」「型通りながら1年間ありがとうございました(赤塚君)」

残念ながら、ほぼ締め切りに間にあった人だけの掲載ですので、50人全員ではありません。あしからず。

何はともあれ、皆さん、1年間お疲れさまでした&ありがとうございました。

担当者からのチョットヒトコト

どうも皆さん、こんにちは。このページを1年間、担当してきた(辻)です。この場を借りてちょっと一言二言。

途中で方針が変わったことについては、ご指摘がたくさんありました。これについては方針がどう変わろうともこのコーナーの存在理由自体は変わらないと思ったので、あえて前面に押し出さず、表札の素材を変える程度の表現にしました。

それから皆さん、誤植を指摘するのは構いませんが、その文章中に誤植があると結構マヌケですので、ハガキや手紙を書くときは必ず辞書を片手&読み直しをしましょう。

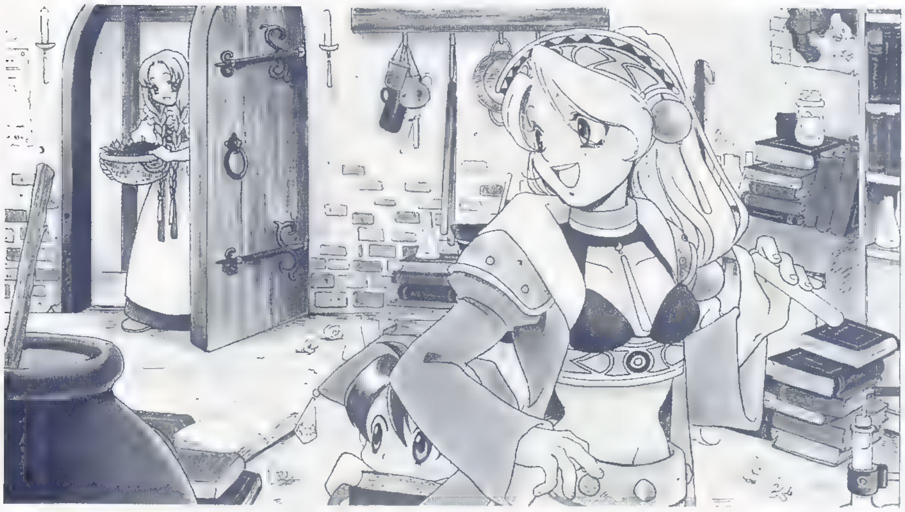
それでは皆さん、ご~きげ~ん~よ~ー

ゲーメストムックEXシリーズVOL.20 プレイステーション版

マリーのアトリエ

～ザールブルグの錬金術士～

目指すは究極のアイテムづくり!?



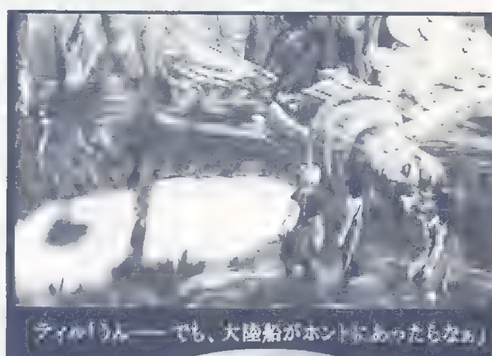
©GUST CO.,LTD. 1997

材料探して調合タ～イム、こんなゲームは初めてだ。いままでにないニュータイプRPG「マリーのアトリエ」をスミからスミまで徹底攻略！
システム解析はもちろん、マリーのまわりを彩る人々の原画や設定資料。そして、このゲームの特長でもあるアイテム作成の製法や原材料のデータベースまで、立派な錬金術士になるための方法を余すところなく攻略しているぞ。
さあ､キミもマリーと一緒に究極のアイテムを創り出そう！

絶賛発売中 A4判
本体1580円

ゲーメストムックEXシリーズVOL.21 プレイステーション版

ネオリュード



数々の謎を大公開！

次々と襲いかかるモンスターの群れ。行く手をふさぐ難解なトラップの数々。一筋縄ではいかないもの…。
このゲームを攻略する、それはEXムック編集部に課せられた宿命だったのだ。それは、内容を見れば一目瞭然。こんな新感覚を覚えるロールプレイングゲームは、いまだかつて無かった！ゲームシステムや必殺技オリジナルイラストも掲載！この１冊でキミの心も満足度120％間違いなし!!

絶賛発売中
本体1250円

©1997 Technosoft Co.,Ltd

ゲーメストムックEXシリーズVOL.22 サターン版

ゲーム天国

ぶっ飛びシューティングゲームのすべてがここに！

個性的なキャラクター達がゲームの世界を飛びまわる。あのミラクルシューティング「ゲーム天国」がサターンに登場！
見やすいマップを駆使したステージ攻略をはじめ、ゲームキャラクターの原画や、描き下ろしイラスト・描き下ろしマンガまで掲載「ゲーム天国」の魅力をめいっぱい詰め込だ、超豪華な攻略＆設定資料集になっているぞ。

6月6日発売
1580円

思い立ったが吉日!! バックナンバーリスト

「あの頃出てたあのゲームってどんなのだったっけ?」とか「オラッ！メスト買いそびれてもうたやないか。時は流れとるんや」なんて経験ありませんか?そんなときは下のリストをとくとご覧あれ。さすがに創刊号から最新号までとはいかないけれど、欲しい本がリストにあればしめたもの。本屋さんに取り寄せてもらう(送料がかからない分お得)か、読者サービス部へ注文するかすれば問題なし！

ゲーメスト本誌

No.136	('95年1月30日2月15日合併号)	561円
No.138	('95年3月15日号)	561円
No.139	('95年3月30日号)	509円
No.140	('95年4月15日号)	509円
No.141	('95年4月30日号)	541円
No.142	('95年5月15日号)	509円
No.144	('95年5月30日・6月15日合併号)	561円
No.145	('95年6月30日号)	561円
No.146	('95年7月15日号)	561円
No.150	('95年8月30日・9月15日合併号)	561円
No.152	('95年10月15日号)	561円
No.154	('95年10月30日号)	541円
No.159	('95年12月30日号)	541円
No.165	('96年3月15日号)	561円
No.166	('96年3月30日号)	541円
No.169	('96年4月30日号)	561円
No.170	('96年5月15日号)	561円
No.173	('96年6月30日号)	561円
No.174	('96年7月15日号)	561円
No.177	('96年8月15日号)	561円
No.182	('96年10月30日号)	541円
No.184	('96年11月30日号)	561円
No.187	('97年1月15日号)	541円
No.188	('97年1月30日・2月15日合併号)	561円
No.190	('97年3月15日号)	561円
No.191	('97年3月30日号)	541円
No.192	('97年4月15日号)	541円
No.193	('97年4月30日号)	541円
No.194	('97年5月15日号)	510円
No.195	('97年5月30日・6月15日合併号)	530円

ゲーメスト増刊

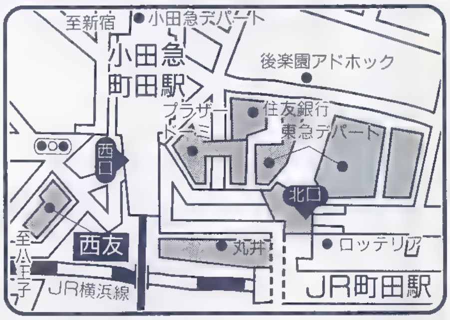
	ヴァンパイア	1407円
	付録：ヴァンパイア スペシャルポスター	
No.161	('96年1月15日号増刊)	795円
	サムライスピリッツ斬紅郎 奥義絵巻	

ゲーメストムック

No.1	サウンドコンプリートストリートファイターII X	3586円
No.2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1305円
No.3	豪血寺一族2	1713円
No.4	真サムライスピリッツ完全版	1407円
No.5	バーチャファイター2 Act.1	795円
No.6	ダライアス外伝	999円
No.7	スーパーリアル麻雀P V	2018円
No.8	鉄拳	999円
No.9	ギャラクシーファイト	999円
No.10	バーチャファイター2 Act.2	1407円
No.11	ヴァンパイア ハンター	1407円
No.12	餓狼伝説3	1305円
No.13	天外魔境真伝	1305円
No.14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	795円
No.15	鉄拳2 Act.1	795円
No.16	ストリートファイターZERO	1407円
No.17	カプコンイラストレーションズ	2039円
No.18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1509円
No.19	バーチャファイター2 Act.3	999円
No.20	サイバーボッツ設定資料集	1835円
No.21	アーケーダー	897円
No.23	鉄拳2Act.2	1305円
No.25	闘神伝2	999円
No.26	ファイティングバイパーズ	999円
No.27	マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1407円
No.30	ソウルエッジ	1223円
No.32	バーチャロン	2039円
No.34	ダンジョンズ&ドラゴンズBシャドーオーバーミスタラ	1509円
No.35	ストリートファイターZERO2	1407円
No.36	スーパーリアル麻雀P VI	1835円
No.38	サイキックフォース	1835円
No.39	SNKイラストレーションズ	2039円
No.40	SNKコレクション設定原画集	1223円
No.41	野郎島 ゲームヒーローズコレクション	1305円
No.42	EXシリーズVol.8 サイバードールPERFECT GUIDE BOOK	999円
No.43	EXシリーズVol.9 Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX PERFECT GUIDE BOOK	999円
No.44	EXシリーズVol.10 ストリートファイターZERO2 PERFECT GUIDE BOOK	999円
No.45	SEGAPOLIS	509円
No.46	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROUND1 グラフィカル マニュアル	795円
No.47	ギャルズアイランド スイートメモリー	1305円
No.48	バーチャファイター3 Act.0.5	591円
No.53	レイストーム	1509円
No.54	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ラウンド2テクニカルマニュアル	1305円
No.55	バーチャファイター3Act.1	897円
No.56	ザ・キング・オブ・ファイターズ ファンブック	999円
No.57	デッドオアアライブ	999円
No.58	サムライスピリッツ天草降臨	999円
No.59	コスプレしちゃえ！	999円
No.60	サムライスピリッツ天草降臨 完全奥義の書	1509円
No.62	サムライスピリッツ天草降臨 ファンブック	999円
No.63	わくわく7	1509円
No.65	ウォーザード	1509円
No.66	リアルバウト餓狼伝説スペシャル グラフィカルマニュアル	999円
No.67	ストリートファイターEX	1407円
No.69	バーチャファイター3Act.2	1407円
No.70	雀々しましょ恋こいしましょ	2039円
No.71	ゲーメストアイランド血風録 イラストコンボ	1029円

今月の本屋さん：リブロ町田店





営業時間　10:00〜20:00

今度町田の西友6、7階にオープンしました、ブックセンター「リブロ」です。ゲーム雑誌、コミック、攻略本、ムックをばっちり（もちろん普通の書籍だって！）揃えておりますので、ぜひ一度見に来て下さいね。

かわいい女の子たちがお待ちしてます。

お問い合わせ先
東京都町田市森野1-14-17
西友町田店6階
☎0427(26)0570

ゲーメストの雑誌やムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林直文　真下直幸まで
TEL　03(3293)9326

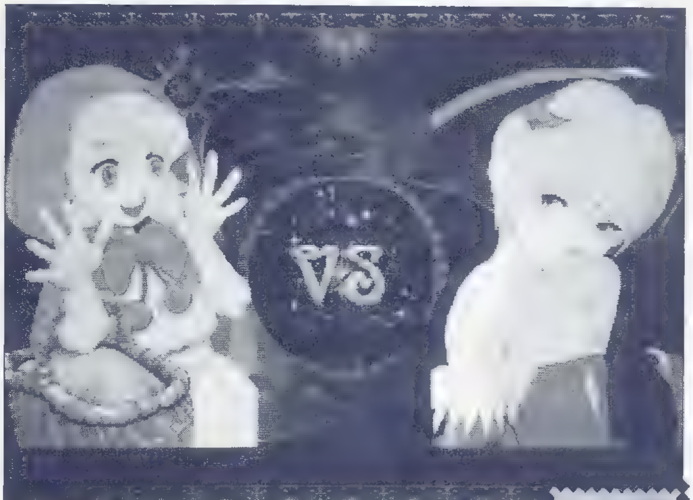
6月30日号プレゼントコーナー

締め切り 6月30日必着
発表 8/30・9/15合併号
ハガキ 176ページ

ゲーメスト提供

1 ヴァンパイア セイヴァー基板

なんと！この夏最大の話題作「ヴァンパイアセイヴァー」の基板を早くもプレゼント！



1名様

カプコン提供

2 カプコンシークレットファイルシリーズフルセット

「19XX」から「バトルサーキット」までの歴代カプコンシークレットファイルを、すべてセットにして5名様に。シークレットファイルを一気に手に入れるチャンス！



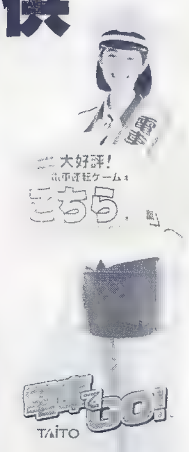
5名様

タイトー提供

3 電車でGO! 等身大POP&タレ幕

ウワサだと駅の改札口にも置いてあるという「電車でGO!」。この「電車でGO!」のPOPと「電車でGO!」編集担当のこーじ&ダンズリの持っているタレ幕をセットにしてアナタに。





1名様

サン電子提供

4 わくわく7 リバーシブルポスター

セガサターン版わくわく7の店頭告知ポスターを15名様に。裏面に印刷されたティセちゃんがいい感じ。



15名様

セガ提供

5 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードTシャツセット、キーチェーンフィギュア新世紀エヴァンゲリオン 2セット

キャラグッズ無法地帯で紹介したエヴァグッズをセットにして各2名様に。



2名様



4月30日号プレゼント当選者発表

置時計
阿部康一郎君 千葉県
一瀬拓磨君 神奈川県
岩橋東吾君 和歌山県
勝又康平君 新潟県
北野綾さん 広島県
小林革君 茨城県
寒川大君 熊本県
下村一洋君 大阪府
堀内慎範君 東京都
増本憲學君 広島県
水澤健文君 愛知県
水巻宏一君 神奈川県
皆川高弥君 埼玉県
武藤浩二君 岐阜県
目川条一郎君 大阪府

ストリートファイターIII

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ攻略ビデオ
加藤義秋君 愛知県

AV-5000&シグマ8000ターボ
吉田みのりさん 埼玉県

4月15日号プレゼント当選者発表

カプコンAOUショーカタログセット
井口史人君 青森県
井森博君 栃木県
岡部茉莉さん 千葉県
唐澤忠君 埼玉県
小泉美雪さん 大阪府
桜井俊樹君 千葉県
繁木竜朗君 神奈川県
武田淳君 石川県
徳永克己君 愛知県
平野正臣君 愛媛県

各社プライズキーチェーン
大久保雄司君 香川県
岡田和之君 大阪府
押本正江さん 埼玉県
栗原綾子さん 千葉県
田中彰一君 愛知県
塚辺大君 福岡県
土谷恵一君 福岡県
高尾裕一君 広島県
高橋真人君 神奈川県
中島歩さん 埼玉県
中村友美さん 長野県
西井喜一郎君 東京都
西川良介君 神奈川県
服部裕司君 東京都
福本朋之君 鳥取県
松永基輝君 福岡県
村川陽子さん 香川県
森下剛志君 愛知県
守田泰造君 福岡県
山口将一朗君 千葉県

マル秘生写真
飯田浩之君 鳥取県
飯山宏行君 東京都
大里大君 青森県
大西真樹君 東京都
佐藤栄一君 神奈川県
高橋朋美さん 北海道
平塚亮君 岐阜県
細沼慎一郎君 埼玉県
八木田真君 千葉県
山瀬修治君 東京都

パナツインロング
中村寛太君 島根県

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

勝利と共に
キミと歩もう
-ゲーメスト-



君は熊派？パンダ派？
鉄拳3
（ナムコ）

救世主になれるか？
ヴァンパイアセイヴァー
（カプコン）

魔法の使いどころが決め手！
ソルディバイド
（彩京）

戦う僕らの賞金稼ぎ！
バトルサーキット
（カプコン）

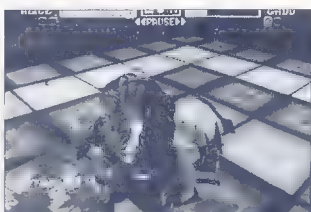
バーチャストライカー2
（セガ）

ブラッディロア
（ライジング／エイティング／ハドソン）

■攻略＆紹介　バーチャファイター3（セガ）／子育てクイズマイエンジェル2（ナムコ）／トップスケーター（セガ）／ストリートファイターEX plus（カプコン／アリカ）／マジカルドロップIII（データイースト）／とべ！ポリスターズ（コナミ）／スカッドレース（セガ）／サイドバイサイド2（タイトー）／ほか

■好評連載　ゲーメストアイランド／設定原画資料集／DISK BOX／ゲームグッズ無法地帯／ ほか





超級攻略

ストリートファイターIII
（カプコン）

電車でGO！
（タイトー）

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
（セガ）

怒首領蜂
（アトラス／ケイブ）

特別付録
ゲーム業界就職最前線'97

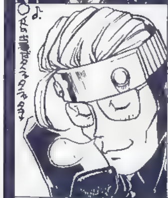
※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号（No.197）
予価560円

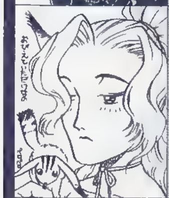
6月15日(金)発売！



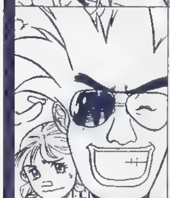
●ふらり諫言。君は自分の書いた文章を人に見せる前に、読み返しているだろうか。他人の書いた文のつもりで読んで、何が書かれているかを考え、改めて自分の言いたかったことと比べる。もっとも君が、それが必要ないほどの文章の達人ならいいのだが。☆1年前から始めた秘密の修業は、とりあえず1年目の基礎を卒業できた。これから次のステップだが、惰性で続けていないか、情熱は冷めていないか、自分に問う。万全である。（APAPA）



●原稿遅らせまくりでいよいよ立場が危うくなってきた私、KALであるが、意味もなくただ仕事が遅いというわけではないのだ。ほかにもいろいろと仕事して、おかげでしっかりストレスが蓄積されている。名誉会長になっているらしいギャザ部のほうも、やりたくてたまらないのを堪えている毎日。それに、考えているのは自分のことだけじゃないぞ。ふ〜…。ストレスで人は死ねるっていうが、私もポックリいくんだろうか?P.S.ロンドンはいいね。（KAL）



●既に言わずと知れたディアブロ。近頃良作ラッシュだったのに、他作品が色褪せてすら見えるほど。「10年に1作のカリスマ」と断言しよう（でも邦訳版欲しい）。これでAT機計画の進行も調子付いたがCD-RW購入は早まったぽく、財布の寂しい今日この頃。もうしばらくはミーハーにポケモンだ。お気に入りはやっぱり可愛い系。TV、ちゃおも期待だ。（ブースター、ピッピ、ミュウ、ロコンあたりと、エリートトレーナー♀に♡なAce）

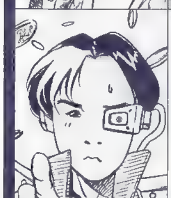


●鉄拳3はニーナと吉光の2キャラを担当し充実感いっぱい。バーチャはキャサ夫&ちゃっきぃのスペシャリストにシフトしたんで、今は鉄拳に集中できるのがうれしい。とはいえ、2キャラを同時に育てるのは大変。小手先の器用さなんかより、もっと柔軟にいろいろと対処したいね。

あと、内神田ギャザリング部合宿決定。ゴールデンウィーク明けがすいているんで、そのあたりが狙い目。（がっちん）



●人の趣味なんてそうは変わらないものだと思うんだけど、自分の場合何事についても周期があるらしい。趣味の移り変わりに密接に関わっているのがその時の自分の心理状態。暗くてめいっているときほど暗い趣味に走り、とことん気分が落ちこんだ後に突然底抜けに明るい趣味に走る。これを人に話すと過半数に変人扱いされてしまう…皆さんはどうすか?つーワケで今はメガテンやってゴシック系メタルを聴きセブンを見て寝るって感じです。（しじみ）



●無事に引っ越しも終わり、電車に乗っている時間が少なくなりました。時間に余裕ができるとゆとりのある日常生活を送れるようになり、体がどんどん健康になっていくのを日々実感しています。編集部の人は我が身を削るようにして仕事をしている人ばかりなので、俺一人こんなに健康でいいのかなと思う今日この頃です。（京城）



●最近、秘かにまた「X-MENvs〜」をやっている。一時期休んでいたからもう腕は腐り落ちたという感じで、以前のように思い通り動かせず、ひたすら情けなさを感じてしまった。しかも乱入してくる人は皆やり続けているだけあって、非常に強い！連勝を続けるのも困難で、改めて難しいゲームだなぁと痛感。

話は変わって、いまはストⅢにどっぷり。ムック、ビデオ共に気合入ってるので、ぜひ見てほしい！（雑魚ナッシュMVP）



●ようやくインターネットができるようになって、近頃ハマっています。まだメールのやりとりなど操作にきちんとなじんでないのですが、5月からテレホーダイに加入してヤル気マンマンです。面白いページがあったら教えてください。

ところで最近足繁く通うようになった某ゲーセン（マニア度高め）にF/Aが復活して密かに大人気。過去に投げたF-14でクリアしたいです。きらり屋(kilariya@ ask.or.jp)



●ゲーメスト読者の濃い〜いみんなさん、初めまして。私、進行担当のへなと申します。ゲーメストをきちんと発売日に出すために、印刷所・写植屋・デザイナーと、編集の間に立って両方から挟み撃ちされています。最近抜け毛が増えました…。眉間のシワも増えました…。プライベートの時間に意味もなく謝っている自分に気づき、悲しくなる今日このごろです。

（進行マシーン／へな）

OPINION 論

ゲームセンターで楽しんでいますか!?

石井ぜんじ

編集後記に〝プライベートでゲームはやらない〟的なことを書いたけれど、実はゲームセンターにはいりびたり。要するに、家庭用で遊んだり、家に筐体を置いて昔のゲームをしたりはしないということを言いたかったわけだ。

なぜそうなのかというと、家庭用ゲームを少しでもやってしまうと、ハマッてしまい、人として生きていけなさそうというのが一つの理由。また、ゲームセンターのゲームが好きだというのがやはり大きい。

ゲームセンターは、間接的なことも多いが、人と接触する機会が多い。直接話しかけるでもないが、そのプレイは見たり見られたりしている。

ゲームは生産的でないように見えるが、人前でプレイする緊張感が、より高みを目指す要因になる。家でゲームをやっているときより別の意味で集中させられるし、自己満足で終わりにくくなっていく。

気軽にゲームと出会えること、人のプレイを見る楽しさ、そして加わるさりげないプレッシャーが好きなのだ。気づかれずにコソコソゲーセンで練習するのも、その成果を見せつけるのも（見せつけるレベルにまでいけばの話だが）好きである。

ゲームがあり、人がいる。また、その人の個性が現われるくらいの良いゲームがあれば、それらとの出会いはより素晴らしくなる。そういうふうに、みんなゲームセンターを楽しんでいるだろうか。

注意しなければならないのは、ゲーマーも人であるということ。それぞれいろいろな考え方を持ち、生きている個人である。説教くさくてイヤなのだが、対戦マナーをはじめ、さまざまな人間関係の問題は、やはりここからスタートすべきだろう。

本来、交わる機会のない、個人的背景が違う人たちが交錯するのがゲームセンターである。プレイヤー同士の壁は、みんな知らないうちに低くなっている。

それ自体は悪いことではない。ただ、人は人。それにかまけて、相手を尊重することを忘れてはトラブルの元だろう。

また、ゲームセンターを楽しむためには、面白いゲームがあるのが必須である。見てやってみて、ワクワクするかどうか。カッコイイと思えるかどうか。

僕は個人的に、単に奥が深いだけではゲームはダメで、やっぱり華がないといけないと思う。画面を見て、人のカッコイイプレイを見て、これは凄いと思えないと、やっぱり盛り上がらない。

ゲームセンターという、素晴らしいスポットを生き残らせるために、みんな力を合わせようではないか。

■待って〜もうひとこと

世間が連休でも我らがムック班はノンストップ！これが本当のゴールデンウィーク進行（豪マジ）。さて、今こさえているのは5月16日「鉄拳3ACT.1」、5月21日発売「ヴァンパイアセイヴァーグラフィカルマニュアル」、さらに6月末の「鉄拳3ACT.2」「電車でGO！」。ってことは月2冊ずつってことすね。クハァ！5月は3冊だよ。とほほ。だからせめて売れてほしいな。（ザンボット）

表紙の裏をとれ

そろそろ熊やパンダが町中で見られる今日このごろ。

あちきも少しやってみたら吉光にコテンパン(2人目)いやー慣れてないとはいえ…。

今んところ鉄拳3もいい調子だすね。新生キングの筋肉○スターも愉快です。でも、ゲーセン的には少々アンニュイ気分かな?バトルサーキットやって、対戦は少々おやすみ気分な今日このごろ。

藤原ひさし

GAMEST　6月30日号

■平成9年6月30日発行　第12巻10号通巻196号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS~N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K−TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之寺元帥　DS-I　猿渡雅史　霜田和人
鈴木規康　辻本圭介　山下浩志　北裏裕章
青木珠美　二田祐樹　入澤英明　松田史征
花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史　加賀栄臣
野口孝広　橋爪孝雄　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画　溝端ひろみ

TAITO



3年の歳月を経て、あの衝撃がサウンドで甦る！「レイフォース伝説」

RAYFORCE ~Rubbing Beat~

【レイフォース～ラビング ビート～】

シューターの間で伝説と化した、あの「レイフォース」から3年。今も熱狂的な支持を受け続け、'96年度のファンリクエストでは堂々のNo.1を獲得。その期待にこたえ、遂に'97年春、アレンジアルバム化が決定。「レイストーム」のルーツとも言うべきTAMAYOテクノワールドが、宇宙の海に華麗なBEATを刻む!!

価格2,550円(税込) ZTTL-0011

《ZUNTATA RECORDS 5・6・7月新譜情報》

魅力は成長するサウンドと広がっていく世界…
リクツだけでは語れない、ZUNTATAサウンド。

6.21 in store

【メタルブラック ―ザ ファースト―】

METAL BLACK -The First-



"歴史"を越えたサウンド、「メタルブラック」が進化する。

[illegible]

[illegible] ZTTL-0012

7.21 in store

【ダライアス外伝 ザ ラストキス(仮)】

DARIUS gaiden -The Last Kiss-



永遠に不滅の「ダライアス」完全復活!!

[illegible]

価格2,550円(税込) ZTTL-0013

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATA Online」へ TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

ZUNTATA

TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

※メタルブラック、ダライアス外伝のCDジャケットは、制作中につき実物とは異なります。

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

隠し操作コマンド

●スコア表示モード
プレイヤー選択後、レバー上＋ショットボタンを１秒間押したままにする。

●アイコン特殊操作法
１．魔法ボタンを押しながらレバー左右で、魔法セレクト。
２．現在使用不可能な魔法のアイコンにカーソルがあるとき、ショット＋斬りボタン同時押し（魔法使用）で、カーソルがファイアの位置に戻る。

殺られるまえに殺れ

SOL DIVIDE
ソルディバイド™

まずスタートで詰まってしまわないよう、ザコ戦を極めよう。敵に弾を撃たれる前に倒せ！

担当：ジョッキー★笹岡

隠し操作方法一覧

これをすると、通常は面クリア時（マップ画面）にしか表示されないプレイヤーのスコアが、ゲーム中ずっと表示されるようにな[illegible]にする人にはありがたいモードだ。

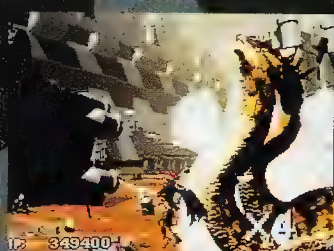
また、連続斬りの3発目と4発目で敵を倒すと、3発目なら2倍、4発目なら4倍の「連続斬りボーナス」が加算されるが、このモードでは、その連続斬りの3発目、4発目でボスをフィニッシュしたときのみ、画面上に、「×2」「×4」の表示が出るようになっていて、得点の倍率表示がひときわ大きくクローズアップされるのだ。

特に「×4」の表示（連続斬り3～4発目フィニッシュ）が出たときは、気持ちがイイことこのうえない。やみつきになること請け合いだ。

とりあえず1回やってみて、連続斬りフィニッシュの爽快感を味わってみよう。



普段は見えないスコアが確認できるスコアモード。



連続斬りフィニッ[illegible]×4」の表示が出る！

これは魔法カーソルの操作方法の補足的なもので、忙しい戦いの中でスムースに魔法が選択できるようになるためにも、覚えておいたほうが良いだろう。

1つめは、魔法ボタンを押しながらレバーで、魔法が選択できるというもの。魔法ボタンをしばらく押しっぱなしにすると矢印が出て、レバーで操作することが可能。しかしこれは、実際にはなかなか使いづらいかも。

なぜなら、セレクトしながら自機も同時に動いてしまうからだ。ちょっと慣れないと使いづらいぞ。

ただ、カーソルを左に戻せるのは大きな利点。これ[illegible]1つ行きすぎても安心だ。

2つめは、現在使用不可能（魔法使用ゲージが使えるまで溜まっていない）状態の魔法にカーソルが合っているときに、そこで魔法使用の操作（ボタン同時押し）をすると、一気にファイアの位置までカーソルが戻るというもの。

これは、覚えておけば結構頻繁に使う操作なので、ぜひとも覚えよう。

「サンダーを使いたかったのに[illegible]すぎた！」なんてときに、魔法ボタンを連打するよりも、こちらの操作で戻ったほうが断然楽である。


魔法セレクトを押[illegible]すると、矢印が出て[illegible]

対ダティロス兵基本戦術講座

さて、ここからはまず、対ザコ戦での基本戦法をやってみよう。

このゲーム、何はなくともまずザコ戦。スケルトンの強さといったらもうハンパじゃないので、ザコ戦は飽きるまでやって、うまくなるしかないのである。

ザコをあなどっていると弾を1発くらってしまい、頭にきて斬りに行くと、逃げられて連続で弾をくらってハイサヨナラ、なんてことは日常茶飯事。ザコといえど、本気で戦うことを心がけよう。

このゲームはライフゲージ制を採用しているため、弾を1発もらったぐらいでは死なないが、もしくらったときに気を緩めると、連続でダメージをもらってしまい、あっという間にやられてしまうことがある。



ボスのこんな連続した弾をくらうと、体力がいくらあっても、ハイサヨナラ。

●マジックボトル
マジックパワーが増える。満タン時に取ると2000点。

●ハーブ
ライフゲージの限界値が増える。

●魔法書
いろいろな魔法が使えるようになる。

アーケードゲームの巨大な活断層が動き出した!!

この動きに注意せよ！新作マグネチュード!!

これは、くらったときに無敵の時間がほとんどないからで、特にボスなど、連なった弾を連続して吐いてくるようなヤツには注意しよう。

また、敵の攻撃は、種類によってダメージ量が変わってくるので注意。同じ1発でも、強い攻撃と弱い攻撃があるので、あらかじめ覚えておいたほうがいいぞ。

その2 [illegible]

ザコたちの基本的な攻撃パターンとして、剣士タイプのヤツは「通常弾→斬りつけにくる→通常弾」というパターンで、魔法使いタイプのヤツは「通常弾・狙ってくる弾・通常弾」というパターンで攻撃してくる。

どちらの敵も、1回攻撃してから次の攻撃まではしばらく間があるので、この間を狙って攻撃しにいくといいだろう。

中には攻撃の間が短いヤツもいるので、ザコの攻撃パターンはある程度覚えていかないとキビシイかも。

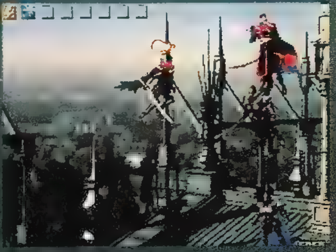
また、魔法使いの弾などは、自機を狙わないで正面に撃つ弾と、自機を狙って撃ってくる弾の2種類がある。これらは初めの構えを見ればどちらの攻撃かわかるので、よく見て攻撃していこう。

自機を狙ってくるタイプの攻撃は、狙われたと思ったら、ソイツを撃つ先に倒しに行くか、もしくは動き回りながら他の敵に攻撃するかして対応しよう。

魔法使いに狙われたら、他の敵を画面前方に押しつつ、斬り攻撃を出して「攻撃しながら弾を避ける」というのが一応のセオリーだ。



自機を動かしつつ斬って、こんな感じで[illegible]



魔法使いが自機を狙ってくる[illegible]たら……

その3 ザコ編隊はまとめて一気に斬れ

ザコの編隊は、だいたい4匹1セットでやってきて「剣士3＋魔術師1」というのが主なパターンだ。

これらのザコ編隊に対しては、出てきたらまとめて斬りつけて倒すのが基本。できるだけ画面の前方に押しつけて、敵に押されないように戦おう。

ザコは基本的に自機のほうに寄ってくるので、自機を画面の一番前のほうに行かせて、一番奥にいる敵の目の前で斬りつけていくといい。そうするとザコは勝手に自機のほうに寄ってきて斬られてくれるハズ。

ただし、ここで注意したいのは、ザコの体当たり。

ザコに体当たりされると、自機が強引に画面中央あたりまで押し戻されてしまうので、こうなると辛いのである。

なので、自機に寄ってくるザコに体当たりをくらわないよう、後ろにいるザコの正面には行かないようにして、むしろ後ろのザコをナナメに誘導してやるのが有効。



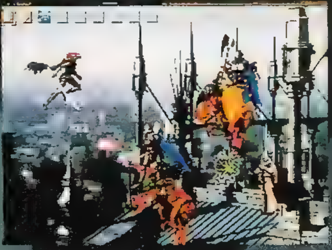
なるべく前方に位置して斬ると、寄ってきた敵も巻き込んで、ザコをまとめられる。

さらに、自機の前に敵がいるときには、自機を前にやりすぎて自分から体当たりしないようにも注意したい。ザコを押しつつも、体当たりしないようにする。このへんが難しいところだ。

●編隊の最後の1匹に注意！

ザコ編隊は4匹1セットでくるのだが、最後にザコを1匹残してしまうと、この1匹が画面に残ったまま、次の編隊が出現してしまう。

残した敵が魔法使いやスケルトンだと非常にやっかいなことになってしまうので、次に編隊が控えているところなどでは、なるべく最後にザコ1匹を残さないために、2匹以上まとめていっぺんにトドメを刺すよう心がけよう。



次の編隊が出てきてしまって、5人と戦うハメになる。



ザコ編隊の最後の1匹を残してしまうと……

その4 魔法の使いどころ

魔法は、ザコ編隊に対しては、基本的にファイアを使っていくのがいい。

しかし、ファイアは敵にやられるとそこで終わってしまうので、気をつけて使わないと、無駄にマジックパワーを消費することになる。

効果的な使い方としては…、

①サコがなかなかまとまってくれないとき
②ザコに押し戻されてしまったとき
③一気にトドメが刺せそうなとき
④斬りつけている最中にザコが弾を撃つ構えを見せたとき

と、こんなときにファイアの魔法を使っていくのが良い。

①は、主にスケルトンなどのザコを追い詰めたいときや、普通に追い詰めても、後ろに逃げられて弾を吐かれてしまってやっかいなときなどに、まとめてファイアを当てて追い込むために使用する。

②は、いいカンジで追い込んでいたのに、いきなり押し戻されてしまったときや、すぐにファイアを使って、体勢[illegible]きに用いると有効。

③は、主にザコ編隊の最後の2～4匹をいっぺんに倒せそうなとき（倒したいとき）に、ショットで倒すよりも手っ取り早く倒せるので使う。

で、④が最も重要で、ザコ敵に斬りつけに行っているときに、他のザコや目の前のザコが弾を打ってきそうになったら、とっさにファイア等の魔法を使用。これで敵弾を回避することができる。



連続斬りの2段目まで出し切って……



間髪入れず、キャンセルファイアで追加攻撃だ。



このハーピーなど、いっぺんにトドメを刺す。キビシイザコにファイアだ。

アイテム一覧

●パワーカート
ショットがパワーアップ。3段階。最強時取ると2000点。

●ライフボトル小
ライフゲージが回復する。体力満タン時に取ると4000点。

●ライフボトル大
ライフゲージが大きく回復する。体力満タン時取ると1万点。

●連続斬りキャンセル魔法を使え！

連続斬りに限らず、斬り攻撃は、魔法を使用することによってキャンセルできる。

これを利用すれば、連続斬りの最中に危なくなったら魔法で回避できるし、「連続斬り→ファイア→連続斬り」といった連続技（?）も可能になる。ポイントは、連続斬りの[illegible]回目をタイミング良くキャンセルするところだ（笑）。

とまぁこのように、キャンセル魔法はザコ戦の回避にとどまらず、ボス戦での連続攻撃としても有効なので覚えておこう。

さて、ちょっと細かいことではあるが、斬り攻撃のコマンド入力について少し触れてみよう。

[illegible]斬りや下段斬りなどの特殊な斬り[illegible]がある。

[illegible]連続してボタンを押すことで3回まで連続入力でき、さらにそこからレバー入力＋ボタンで、4発めの連続斬り[illegible]。[illegible]

[illegible]

[illegible]連続斬りがフィニッシュまで出てくる。[illegible]

先行入力もいいが、途中でやめられないので注意しよう。[illegible]になるが、とっさに回避する（止める）ことができないので、安全に斬りつけたいときはボタンを連打しすぎないように注意しよう。

また、上段、下段斬りについては、レバーの入力の受付時間がすごく長いので気をつけよう。



例えば、ボスに斬りつけるときに、レバーをナナメ上に入れて近づいていって、さぁ斬りつけようというところで、連続斬りでなく、上段、下段斬りが出てしまったということはよくある。

これを防止するためにも、連続斬りを出すときには、一旦レバーをニュートラル（もしくは前後）に入れ直してから、連続斬りを始めるようにするといいだろう。ボスに近づくときには要注意だ。

ゲーム中のセリフが出るオートデモだが、これはスタートボタンによってスキップすることができる。

しかし、これでスキップしていくと、スタートしてから自機が動ける時間が短くなってしまい、結果的に出遅れることになってしまう。なので、基本的にはデモはスタートボタンでスキップしないようにしよう。

特に対ボス戦で出遅れると、速攻パターンが使えなかったりして不利になるぞ。気をつけよう。



スタートボタンのスキップを使うと出遅れるのでやめよう。

最後に、マジックパワーの溜め方だが、マジックボトルを取るほか、ショット斬りで敵にダメージを与えれば、自動的にマジックパワーは溜まっていくようになっている。

これは敵に与えたダメージに比例して増えていくようなので、ショットで攻撃するよりは、斬りで攻撃したほうが溜まっていくのが早いぞ。

また、敵から攻撃をくらっても、同じようにマジックパワーは溜まっていく。

戦っていると結構溜まるのが早いので、ファイアなどは惜しまずに、どんどん使っていいだろう。

以上で基本の戦い方は終わり。このあとは各キャラごとの戦い方の基本（＋最初の面）を見ていくとしよう。

槍は大胆に、魔法は繊細に

有翼戦士

カシュオン

魔力は頼りないが、槍による攻撃はリーチがあって豪快だ。

担当：善之寺元帥



カシュオンの特長とは？

カシュオンはその最大の特性として斬り攻撃に注目したい。4段攻撃時のリーチの[illegible]さは特筆に値し、[illegible]方向に[illegible]んだ敵を一網打尽にする際に[illegible]真価を発揮する。

まずだが、1段目の縦方向への攻撃範囲に不安が残るのが若干の悩みといったところ。

ショットも無視できない[illegible]。破壊力はあまり期待できないものの、パワーアップ時に縦幅が広がるのは助かる。

ところが魔法攻撃に関しては、全キャラ中最も恵まれていない。ゲージの溜まりが遅く、継続時間もいまいちで、使いどころが難しい。よって魔法は、敵をまとめる補助として使うといいだろう。

結局、カシュオンの戦法は横一列に敵をまとめ、リーチの長い4段攻撃で画面端へと追いやっていくことがメインとなる。敵にガンガン斬りにいっても、リーチが長いため、ザコの斬りもらしが少なく、反撃を受けにくいという長所[illegible]生かして、臆せず前へ出[illegible]。



第一のパーティ。巨大蜂に刺されるとムカつきます。

森の都ネラフェイ

[illegible]だけあって[illegible]難易度は低い。

ボスは比較的パターンで安定するが、ザコ戦はその場その場での判断力が要求されるのがこのゲーム。スタート面といってもなかなかノーダメージは難しいと認識しよう。

まずスタートすると、蜂(?)が大群で飛んでくるので、ショットで軽く倒す。

続いて上から2匹の大蜂、真ん中には灰色魔術師、下からは大蜂1匹が現れるので、上の大蜂2匹を1セットで斬って倒し、そのまま灰色魔術師も1セットで斬る。最初のパーティが残り1人になると援軍のナイトが3人現れるので、この3人が出揃わないうちに大蜂を斬っておく。

大蜂を残しておくのはこのためで、灰色魔術師を残しておくと弾を吐かれ、騎士3人に対して出遅れることが多い。

この面ではどちらを残しても致命的なミスにならないので、あまり神経質にならなくてもいいが、後半面で詰まってきたら、この発想で倒す順番を変えてみよう。

あとは画面最下部で騎士を上下に逃さないようにして斬り続ければ楽々クリア。もしも危なければ魔法を使ってもいいだろう。



画面右下でザクザク斬っていれば楽勝。

斬りで押せる万能キャラ
暗黒騎士 ヴォーグ

とにかく連続斬りが強く、移動スピードもそこそこ。魔法もイケるので、誰にでもオススメできるキャラだ。

担当：J★笹岡



ザコ戦基本戦法 連続斬りでガシガシ押せ！

ヴォーグはとにかく連続斬りが強い。初めのほうのザコなら、連続斬り4段で一回斬ったくらいで倒せるほどだ。なので、基本はとにかく斬りの攻撃が主体になる。ザコでもボスでも、とにかく斬って斬って斬りまくろう。

で、ポイントになるのが、連続は、普通に斬りまくっていると、ザコの出す弾に当たって連続斬りが途中で止まってしまうので、なるべく連続斬りの途中でくらわないようにしたい。

それには、ザコに斬りつけながら、同時にザコを押し込んでいって、飛んでくる弾を避けつつ連続斬りを出すのが一番だ。

魔法も、基本通りファイアを使っていけばOK。ファイアの効果時間も、ティオラの次に長いので、割と頼りになるぞ。

足の速さと剣の強さを利用して、弾を避けつつ敵を斬る。ヴォーグは非常にわかりやすくて、取っつきやすいキャラだぞ。



ザコにもボスにもガンガン斬れるオススメキャラだ。

スタート地点「シルヴァーナ城」

一番最初のステージにあたる、このシルヴァーナ城。ここはザコ編隊しか登場しないので、練習のつもりでガンガン斬っていこう。

注意したいのは一番最初に出てくるコウモリ編隊で、こいつらを全部撃とうとすると、ヴォーグは辛い。

ヴォーグは他のキャラと比べ、ショットの連射力とショットパワーが弱い。ヴォーグ唯一の弱点ともいえる部分だ。なので、コウモリ等のザコに対しては、きちんと狙って弾を撃っていくようにしよう。

ザコ編隊は、初めは黒いナイト×1、灰色魔術師×2が登場。ナイトは無視して魔術師を最優先で斬りに行こう。

次の編隊も、ナイトが2匹と、灰色魔術師×1、黒魔術師×1なので、また魔術師を最優先で斬る。黒魔術師は、自機をパワーダウンさせる弾を出すので注意しよう（当たってもダメージにはならない）。



スタートのザコ。ヴォーグはショットが頼りないのでちょっと注意。



ザコ編隊1。灰色魔術師を優先して斬りに行こう。



編隊2。これまた魔術師優先。黒魔術のパワーダウンに注意。

遠距離なら最強！
大魔導師 ティオラ

斬り攻撃だけに頼るのではなく、ショットをうまく使っていこう。

担当：伊勢猫



ヒット&アウェイ

1000年の時を生きる続ける大魔導師ティオラ。このキャラの大きな特徴として、

- 魔法ゲージの溜まりが早い
- 当たり判定が小さい
- 敵にはじかれやすい（他キャラに比べて）

の3つが挙げられる。これを踏まえて、攻[illegible]

光の神殿ランフォス

1面の攻略とい[illegible]本的にはザコ戦が中[illegible]今後の展開も含めた、テ[illegible]ラの基本戦法について詳し[illegible]触れていきたい。



開幕の編隊はショット1発で落として、パワーUPを回収だー！



[illegible]編隊の出現[illegible]ないので斬り攻撃を狙えー

ティオラの場合も、ザコ戦の基本は、当然斬り攻撃にファイヤー。いくらショットパワーがあるとはいえ、斬り攻撃の4段目を当てたほうが断然強い。しかし、カシュオンやヴォーグのように広い攻撃[illegible]持っていないため、常[illegible]方にザコをまとめ[illegible]くことは難しい。

したがって、無理に画面前方に止まるのではなく、ザコ編隊の出現と同時に、もっとも厄介な魔術師を狙って2セット前後斬りつける。この最中に他のザコがティオラの周りに集まってきたら、素直に画面後方へと下がりながら、今度はショットでダメージを与えていくパターンが、効率的でダメージも受けづらい。

もうひとつのやり方としては、開幕にショットで全体的にダメージを与えながらザコを一カ所にまとめ、ある程度まとまったらファイヤで画面の端まで持っていって、斬り攻撃1セットで倒すというのが、ショット&魔法が強力なティオラであればできる。

まあ、とにかく無理はしないで、斬り攻撃とショットをうまく使い分けていこう。



斬り攻撃中に魔術師が弾を撃つモーションを見せたら、



斬り攻撃をやめて、ショットを撃ちながら後退していこう。

皇帝府にのびるイフターの魔手!

皇帝府マティウム

序盤の山場、ワイバーン。研究すれば完全パターン化も可能だ。

担当：善之字元帥

序盤とはいえ連続してダメージをくらうとかなり痛い。注意すべき敵キャラを説明していこう。

スタート直後のコウモリの大群をショットで倒すと、最初のパーティが登場する。



①最初のパーティはこの4体。[illegible]

黒魔術師の残しったこのパーティ、実は魔術師が動き出すのは意外と遅い。まずここは左下のナイトに斬り込もう。すると他のナイトもついてくるので、まとめて連続斬りを1セット。返す足で取り残された魔術師を斬れば、すべての敵は瀕死状態。最後に残る敵を魔術師にしないように倒していく。

残りが1体になったら次のパーティが登場。



②3種混成のパーティ。ドラゴンライダーの一撃は痛い。

このパーティは、慣れないと連続でダメージを受けることになりかねない。ここは出現と同時に画面右下へ移動すると、ドラゴンライダーが2体まとまって斬りやすくなる。

プレイヤーがティオラの場合、リーチ不足でダメージを受けやすいので、敵の攻撃モーションが見えたらファイアの魔法を使ってもよい。

とにかくこの場面では、ドラゴンライダーの一撃が痛いので、ヤツの動きに気をつけつつ動けば、あとはそう問題ないだろう。



時折司祭が撃つこの弾は、くらうとパワーダウンするが、ダメージは受けない。知っておけば安心。

イフターが召喚するワイバーン。はじめのうちは攻撃が見切りにくいと思うので、各攻撃を別図にまとめておいた。全部で4種類+自爆弾なので覚えておこう。

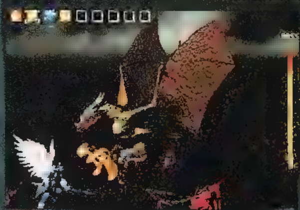
ワイバーンに限らず、このゲームのボスは、攻撃方法が順番に決まっているのではなく、攻撃終了時に体力やプレイヤーの位置を判断して動くタイプ。回数を重ねると安定してくるが、パターンに個人差が生じることが多い。本誌でもボスを倒せるパターンは紹介するが、ほかにいくらでも倒し方が存在するので、本誌のパターンをスパイスとして、自分のパターンに組み込むことを推奨したい。

さて、各攻撃に対する対応だが、ブレスはダメージを与える大チャンス。ワイバーンの下にいれば連続斬りが1セット入るので、なるべくワイバーンの下に位置することを考えよう。慣れないうちは他のときに斬りにいってくらうことが多い。[illegible]け斬りにいくべし。

爪による攻撃は、爪が光った瞬間のプレイヤーの位置に突進してくるが、かわせば戻るときに隙が生じる。

拡散火炎弾は攻撃範囲が広く、避けづらい。攻撃終了まではおとなしくしていよう。

ワイバーンの攻撃4種



爪攻撃。結構痛いのできちんとかわそう。



火炎弾攻撃。1回ごとの発数は変化するので注意。



拡散火炎弾。残り体力が少なくなると吐いてくる。攻撃範囲が広い。



ファイアブレス。連続してくらわなければダメージは低い。



慣れないうちは[illegible]スのときだけ斬り[illegible]

●カシュオン&ティオラ

斬りとショットのダメージが平均化されて、なぜか同じパターンになるのが不思議。

①火炎弾をよける。

↓

②ブレスの下にはいって連続斬り。出てきたコウモリはショットで倒す。

↓

③爪攻撃をよけ、戻りに連続斬り。これを2回繰り返す。

↓

④拡散火炎弾を大きく動いてよける。

↓

⑤爪攻撃をよけ、戻りに連続斬りで終了。

斬っていないときは常にショットを連射していよう。

●ヴォーグ

ウォークは斬りのスピードが速いため、カシュオン&ティオラパターンの②と③の間に斬り連打で爪攻撃を止めることができる。次の爪攻撃は、よけながらコウモリをショットで倒して、戻りを1セット斬る。あとはカシュオン&ティオラの④以降と同じくやれば倒せる。

くどいようだが他にもパターンはいくらでもある。手堅くいくならブレス待ち&ショットでも問題ない。自分なりのパターンを発展させよう。



自爆までは約50秒。あんまりのろのろしていると自爆弾が…痛い!

とどめの連続斬り4段目倒しが重要。ボス時に出てくるコウモリは、1匹100点で自爆まで5セット出てくるぞ。

アーケードゲームの巨大な活断層が動き出した!!
この動きに注意せよ！新作マグネチュード!!

パンディオン城には既に魔手が！
パンディオン城

道中のスケルトンはなかなか手強い。魔法をケチらず進んでいこう。

担当：善之字元帥

パンディオン城と皇帝府マディウムはどちらからでも攻略できる。好みで選んでいいと思うが、この面のボス・ヒドラは魔法を使うことが多いので、先に選ぶと魔法を若干温存できる展開になる。

パンディオン城 道中

スタート直後の敵をショットで倒すと、最初のパーティが登場する。


スケルトン初登場。ティオラは弾かれてしまいやすい。

スケルトンと魔術師の複合攻撃は厳しいので、魔術師を早めに倒してしまいたいところだが、ティオラはリーチが短く、押される展開になりがち。スケルトンに弾かれてしまったら、ファイアを使って魔術師を倒してしまうといい。

残り1体になると次のパーティーが登場。合流する前にすべてスケルトンを倒してしまいたいところ。


3体のパーティ。グリフォンは後回しにしよう。

このパーティは、グリフォンの攻撃が直線的で、かつ遅い。よって、下から出てくるグリフォンは無視して上の2体に斬りかかれば、フォーメーションが整う前に、1セット斬ることができるはずだ。弾かれてしまっても慌てず、グリフォンを後回しにすれば特に問題ない。

ボス 召喚獣ヒドラ

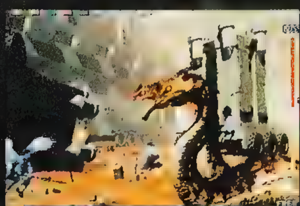
魔術師クロモアの召喚するのはヒドラ。どうやらクロモアは召喚魔法を得意としているようで、この後もいくつかの魔物を召喚してくる。魔術師というよりサモナーか？

さて、ヒドラの攻撃方法は4種類＋自爆攻撃。詳細は別図を参照してもらうとして、注意しなければならないのが尻尾からの弾幕。速度が速くパターンも豊富だ。ヒドラとの対決はこの弾幕をいかにかいくぐるかが鍵になってくる。

ヒドラの攻撃四種


首による押し出し。近くで斬り続けていると押し戻されるが、ダメージは受けない。

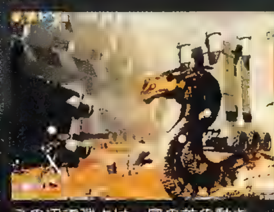

尻尾弾攻撃。この攻撃に対する回避がヒドラ戦の要といえる。


火炎弾。手前の首のものは画面下部[illegible]いればほとんど当たらない。


ファイヤーブレ[illegible]い。ファイアの魔法[illegible]しまおう。

①出現と同時にヒドラの腹の前に接近、連続斬りを3セット叩きこむ。
←
②ヒドラがブレスを吐くのでファイアの魔法を使ってブレスを消す。
←
③ファイアの魔法が残っているうちに、上から出てきた鉾を巻き込んで倒す。
←
④画面端まで後退。尻尾弾をよけながらショット連射。

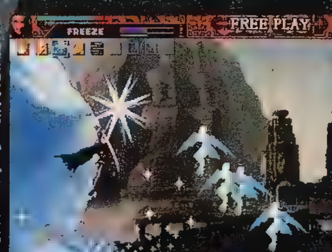
このとき、比較的ヒドラの手前の首は画面上部を、奥の首は画面下部を狙ってくるので、プレイヤーを画面下部に位置させ、奥の首の動向に注意しながら撃ち込むと簡単だ。


この辺で弾よけ。奥の首の動きを見つつよけよう。

連続斬りで4倍を取りにいくタイミングが難しい。尻尾弾の切れ目をうかがいつつ斬りにいかないと、連続斬り最中に攻撃をくらってしまうぞ。また、自爆までは約50秒。

時折出現する[illegible]にもよるが、自爆まで5セット撃てる。

次号は、古代遺跡エンヒルトナーハと迷宮回廊ゲドウィンを中心に攻略していく予定。魔法を使う局面が多くなってくるのでお楽しみに。



古代遺跡序盤。ハーピーにはフォースの魔法を使おう！

彩京さんから大プレゼント

めでたく『ソルディバイド』発売を記念して、なんと彩京歴代ゲームのメインテーマが収録された特製CDシングルを、ゲーメスト読者30名様にプレゼントー

『戦国エース』『ストライカーズ1945』『戦国ブレード』などに加え、最新作の『ソルディバイド』までちゃんと収録されているのがミソ。非売品のレアなアイテムです。

応募方法は、折り込みのハガキに（裏にある質問項目を必ずご記入のうえ）50円切手を貼って、ポストに入れればOK。締切は6月30日(月)の消印有効。なお、当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。



どこにも売ってない、まさに貴重なレアグッズ。彩京ゲームファンなら、垂涎ものの一品なのだ！

いよいよ発売！

バーチャストライカー2
VIRTUA STRIKER 2

このゲームの基本操作と新たに加わった点を紹介しよう。

担当：SHO

基本操作を覚えよう

バーチャストライカー2での基本操作は、前作のバーチャストライカーとほぼ同じになっている。

レバーとボタンが3つというコンセプトは変わらず、操作もほとんど変わらないので、前作をプレイしたことがある人は、スムーズにプレイすることができるはずだ。

ちなみに、自分が動かせる選手の切り替わりと、キーパーの操作については前作同様オートになっている。

では、基本操作のおさらいをかねて、順に説明していこう。



バックパスも出せるぞ！

ショートパス

ボールを浮かせず、近くの相手にパスを出すときなどに使うパス。

前作では、パスを出す方向に向いてからパスを出さないといけなかったが、今作では、前を向いている状態から、レバーとボタンを組み合わせることによって、どこにでもパスが出せるようになったのだ。これにより、相手方向にドリブルしながら、横にいる味方にアウトサイドでパスを出したり、後ろの味方にヒールキックでパスを出せたりもできるようになったのだ。

他に、前作では味方のいる方向にパスを出せば、必ず味方のいる所までボールが飛んでいったが、今回はボールの勢いがだんだんなくなるため、ボールの速度も遅くなるようになった。よって、あまり遠い味方にショートパスをすると、パスが通るまでの間が非常に長くなってしまうのだ。

ショートパスは、重要なパスだが、うまく使わないと簡単にボールを取られてしまうようになったので注意したい。

ロングパス

ボールを浮かせて、遠くの味方にパスをするものだ。

非常に遠くの相手にパスができるのだが、味方のいる場所には必ず敵がいるので、どちらがボールをキープするかは競り合いとなる。

基本的には、自分の陣営内に攻められたときなどにボールをクリアするときなどに多く使う。

このクリアも前作では、ボールを蹴る方向に体を向けなければならなかったのが、後ろを向いた状態でもクリアボールを出すことができるので、覚えておこう。



振り向きざまにクリアだ。

他には、相手のゴールエリアに入ったときに、ロングパスボタンを押すことによって、センタリングを上げることができる。正確に言うとゴールエリア内ではなく、敵陣のゴールエリアラインを越えればどこからでもセンタリングを上げることはできる。前作をプレイしていた人であれば全く問題なくプレイできるはずだ。

シュート

豪快なシュートを撃つために使うのがこのボタンだ。

通常、シュートを打つときにはシュートの威力を示すゲージが画面上に現れ、ボタンを押す長さによって強弱をつけることができる。

また、センタリングを上げてから、ダイレクトにシュートする場合もシュートボタン



シュートはゲージがきめてとなる。

をタイミングよく押すことによって打つことが可能だ。
このあたりの操作は、前作とほとんど変わらないので、ガンガンシュートを打ってほしい。

スライディングタックル

敵側の選手がボールをもっているときに、ショートパスボタンを押すことによって、スライディングタックルをすることができる。
前作と操作は同じなのだが、スライディングタックルの当たり強さが、若干弱くなっているようだ。



若干弱くなったスライディング。

当然、後ろからスライディングタックルをすれば反則は取られてしまうので、注意しよう。
他に、スライディングタックルとは違うのだが、ボールをもっている相手に、体でぶつかっていくと、スライディングではなく、ショートタックルをすることができる。
この操作はボタンを使うわけではなく、レバーで選手を操作し、ボールをもっている相手にぶつかればいい。



ショートタックルは重要。

必ずボールを取れるというわけではないが、かなり重要なので覚えておいてほしい。

ヘディング

浮いたボールに限り、ヘディングをすることができる。
ロングパスや、キーパーからのゴールキックのあとなどには、ヘディングを使うことが多くなる。また、ヘディングをして、ボールを落とす方向はレバーによって操作することができる。
前作では、ボールが浮いたらボタンを連打するだけで、自動的にヘディングをしてくれたが、今回はタイミング良くボタンを押さないとヘディングを空振りしてしまうので注意してほしい。

ダイレクトパス

バーチャストライカー2には、新たに加わった操作がいくつかある。その代表的なのが、ダイレクトパスだ。
前作でも少しはできたのだが、今回はうまくつなげば、いつまでもダイレクトパスをすることができるのだ。
しかし、ダイレクトパスをするには、パスを受けた選手が止まってボールを受けなければならない。当然パスがつながるまでに、敵側の選手が間にいれば、そこでパスをカットされてしまう。
ダイレクトパスのコツは、画面下のレーダーで味方の選手の配置を把握することが大事だ。
うまく使えばかなり相手を翻弄することができるので是非ものにしよう。



トラップよりはヘディングでしょう。



パスを出して、



ダイレクトでさらにパス。

PKシステム

同点になったときに限り発生するPK。
同点になった時は、PK戦になるかVゴール戦になるのかは、設定で変えられるため各ゲームセンターによって異なるのだが、基本的にはPK戦になる。
前作のPKは蹴る側が威力と方向を設定し、シュートを打つ。また、守る側は、レバーでキーパーの跳ぶ方向を決めるか、またはオートでキーパーが跳ぶ方向を決めてくれる、というものだった。

だが、蹴る側が威力の設定を間違わなければ、ある一定の威力設定で必ず決まってしまうシュートというのが存在したのだ。
しかし、バーチャストライカー2では、このPKが少し変わってオートセーブがなくなり、必ずキーパーの飛ぶ方向を決めなければならなくなった。また、蹴る側も絶対に決まるシュートというのはなくなったのだ。
これでPK戦は全くの読み合いということになって、より現実に近くなったといえる。
全体的に見ても、飛躍的におもしろくなったバーチャストライカー2。
まだまだ説明しなくてはならないシステムがあるのだが、とりあえず今回はこれまで。
町で見かけたら是非プレイしてみてくれ!



PK戦は必ずキーパーを動かしてね。

イベント開催決定!ムックも発売決定!

電車でGO!™

～運行表～



母さん!遂に機械の体を手に入れるよ…

山手線(上級)

田町駅～東京駅

今回は山手線終着駅、
東京まで一気に攻略だ!

担当:GYU



浜松町

港区海岸
明治42年開業

●到着時刻　14:13:08
●田町駅からの距離　869m
●進入制限速度　75(km/h)
●駅のホームの先端位置　残り230m



羽田空港に通じる東京モノレールの発着駅として、古くから有名な浜松町。駅の東側には世界貿易センタービル、西には旧芝離宮恩賜公園があり、駅を挟んで、近代的な高層ビルと情緒漂う日本庭園との対比が実に面白い。

また、東京タワーや芝公園、竹芝埠頭なども近く、交通の便も大変良い。

今回は、田町駅から最終目的地である東京駅までの4区間を一気に攻略していこう。

田町～浜松町

田町駅から浜松町駅までの区間距離は、869mとかなり短く、またダイヤに余裕がない。つまり今まで以上にメリハリの利いた走行を心がけなくてはならないのだ。これは今回攻略していく4区間すべてに共通した重要なポイントといえる。では実際に攻略に入るとしよう。

田町駅を出発したら、ノッチを5に入れて、まずは時速90km程度まで力行する。ただし田町駅の停車時刻が



1分強で869mを走破するためには、テキパキとした操作が必要。

予定よりも3秒以上早かった場合は、速度制限を示す信号が出現することがある。これらは停車位置から300m刻みで出現するので覚えておくこと。この区間なら残り600mと300mの地点だ。



田町～東京の4区間は残り600mと300m地点で信号が表示される。

そして速度制限信号が出現したら、次の信号が出現する場所に差しかかる前に減速できるようにしよう。残り600mの地点で指示が出たならば、残り300mの地点までに減速すればOK。ちなみにダイヤの厳しいこの区間は、ぎりぎりまで引き付けて減速しないと、大きなタイムロスとなるので注意が必要だ。

ではここで話を戻そう。「浜松町駅停車」という画面

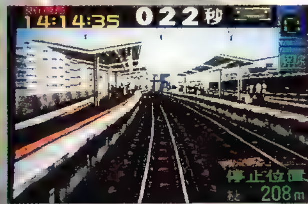
表示が登場する場所は、停止線から残り430m程度。しかし浜松町駅のホームの先端位置は残り230mなので、状況(速度制限信号の有無)に応じて減速位置を調整しよう。もちろんホームに進入する前に、時速75㎞以下に速度をきっちり落としておくこと(これは駅進入時の速度制限をクリアするため)。これが今回の4区間をクリアするポイントだ。

浜松町~新橋

この区間の区間距離は859m。距離感も前出の「田町~浜松町間」と同じようなものなので、発車したらノッチ5でどんどん加速していこう。

また、この区間の信号出現位置も、前の区間と同様、残り600mと300m地点である。浜松町駅停車時刻が予定よりも早かったなら、この区間でも当然、速度制限を示す信号が点灯するので注意が必要だ。

さて、この区間のホーム先端部分は停止線から残り215mぐらいとなっている。この駅のホームは短いので、早めに速度を調整して、停止線に±2m以内に停まれるよう、きっちり減速しよう。



新橋駅のホームは約215mと非常に短いので、注意が必要。

新橋~有楽町

新橋~有楽町間の距離は895m。今回攻略する4区間の中では最も距離が長いが、山手線全区間の中では短いほうに入るので、気を抜かないようにしよう。

さて、この区間も時速90㎞程度で運行することが理想だが、やはりここでも速度制限信号に十分な注意を払うこと。

また、残り255m程度で駅に進入するので、きっちり減速するようにしよう。

有楽町~東京

ついに最終目的地の東京駅を目指す。この区間は距離にして701mと非常に短いが、ここまでで得た感覚通りに運転すれば特に問題ないだろう。ホームの長さも240m程度と、ごく普通のものなので、落ち着いて停車することが大事だ。



これが全区間走破の証!お疲れさまです。

まぁ仮に停車できなかったとしても、全ステージをクリアしたことには変わらないが、できればきちんと停車して気持ち良くクリアしよう。

山手線1コインクリアのコツとは?

山手線が上級路線たる理由は2つある。それは「過密なダイヤ」と「ボーナス得点ポイントの少なさ」だ。

前者の対策としては、決して駅到着予定時刻よりも早く停車しないことが挙げられる。速度制限信号が出ると、どうしてもタイムロスしがちになってしまう。

後者は、駅到着予定時刻超過以外のペナルティを禁物とし、最低でも「GOOD」を取れるようにすることでカバーする。もちろん警笛ボーナスや連結ゲームは確実にゲットすること。これが基本だ。

さて山手線の停車の基本は駅進入時に時速75㎞を保ち、残り190m手前までに時速60㎞へ、そして残り100m程度で時速40㎞にして、残り30m程度で時速20㎞になるように減速するといったところ。一応時速60㎞の時点で、残り130mぐらいからブレーキ8で一気に停車することもできるが、あくまで基本を重視して、慎重に減速していこう。また、雨天時は早めに減速するように心がけることも重要だ。

基本を大事に経験を積んで、栄光の1コインクリアを目指そう!

衝撃事実UFOは存在した

「つい先日、ふと見上げた空に白っぽく光る物体が浮かんでいたんです…」(東京都 こ~じさん)

近頃、未確認飛行物体を見たという情報が当編集部に相次いで寄せられている。この謎の物体を確認するため、さっそく「電車でGO!」担当チームで追跡調査したところ、ある一定の条件下でUFOと思われるモノが出現することがわかったのだ(初級山陰本線以外)。その条件とは…、

①ノーコンティニューであること

②ボーナスゲームまで「GREAT」を2点、「GOOD」を1点として、合計4点以上星を獲得していること

③ボーナスゲームで、10秒を獲得するか、失敗して無得点(0秒)でこれを終了すること

これで、異星人との感動のご対面だ!


これが噂のUFO。アダムスキ~!?

新橋

港区新橋
明治42年開業

- ●到着時刻 14:14:47
- ●浜松町駅からの距離 859m
- ●進入制限速度 75(km/h)
- ●駅のホームの先端位置 残り215m



日本で最初の鉄道(新橋~横浜間)が開通した、鉄道史に名を刻む有名な駅。駅の西口広場には、開通を記念して造られたC11機関車が保存されている。現在は臨海新交通システム「ゆりかもめ」の発着駅でもあり、お台場方面へ向かう利用客は年々増加の一途をたどっている。

有楽町

千代田区有楽町
明治43年開業

- ●到着時刻 14:16:35
- ●新橋駅からの距離 895m
- ●進入制限速度 75(km/h)
- ●駅のホームの先端位置 残り255m



有楽町駅は、線路を挟んで日比谷(西側)と銀座(東側)に分かれている。日比谷方面には、本格的な洋式庭園としては日本初の日比谷公園があり、都心の憩いの場所として多くの人が訪れる。

銀座方面は、大手デパート、映画館などの歓楽街が縦横に広がり、にぎやかな街並みを形成している。

東京

千代田区丸の内
大正3年開業

- ●到着時刻 14:18:10
- ●有楽町駅からの距離 701m
- ●進入制限速度 75(km/h)
- ●駅のホームの先端位置 残り240m



丸の内側の赤レンガ造りの駅舎が有名な東京駅。これはオランダのアムステルダム駅を参考にして造られたものであり、いまや東京駅のシンボルともなっている建物でもある。

新幹線をはじめとして、東海道本線、横須賀線、中央線、総武本線、京葉線など、多くの主要幹線の発着駅でもある。

特別企画

元・プロ運転士「電車でGO!」に挑戦

夢の企画、ついに実現!

挑戦者 元JR東日本運転士 松本隆さん

時代は"マツタカ"を待っていた!

文責：GYU

「電車でGO!をプロにプレイさせてみたら面白いんじゃない?」

僕のふとした発言から生まれたこの企画。タイトーをはじめ、さまざまな方々のご厚意と協力によって、ついに実現しちゃいました。そこで今回は特別編として、ルポ+インタビューの豪華2本立てでお届けいたしましょう。ウフフ♥

某月某日。かつてない取材に期待に胸を膨らませ、永田町タイトー本社へと向かう。

さて、運転士さんは…と見回すと、いたいた!制服に身を包んだ現役の運転士が…というのは大ウソで、ごく普通の格好の男性がそこにはたたずんでいた。

「松本と申します」

限りなく八・二に近い七・三分けがキラリ☆と目に痛いこの男性。



出発進行!

その昔、JR東日本で運転士をなさっていた松本隆さんという方で、現在はジェイアール東日本企画で映像関係のお仕事をしているとのこと。諸事情により、現役の運転士の方は登場願えなかったが、元・運転士といえども、松本さんは18年間多くの路線を運転してきたベテラン。運転士の酸いも甘いも知り尽くした方だけに、興味深い話を聞けそうだ。

簡単な挨拶を済ませ、さっそくプレイしてもらうことに。ここはあえてゲームの説明は行わず、自由に楽しんでもらおう。ということで筐体に座っていただく。

うわっー!姿勢がムチャいいじゃないっすか。これが第一印象。背筋をピッと伸ばし、操作確認をするそのさまは、プロならではの貫録が漂っている。この企画に異様なまでに乗り気だった、鉄道マニア兼編集担当こ~じの奥歯がガタガタとうるさい。

姿勢だけでなく、ブレーキレバーの持ち方にも特徴が。自然な手つきでレバーを下から握った松本さん。**「これが正式な持ち方で、運転士にとっては基本中の基本なんです」**。丁寧な説明と実演が人柄をうかがわせる。こういう人が運転士で本当良かった。

かつて運転していたという京浜東北線を迷わず選んだ松本さん。そしてついに、プロの手によって画面上の205系が動き出した!

松本運転士の205系はぐんぐんとスピードを上げ、一定速度に達したところで惰行に入る。しかし、両手はマスコンとブレーキレバーにちゃんと置かれたまま。これは不測の事態を常に警戒している証だろう。その一挙手一投足は見る者に安心感を与える。正直、これぞプロの仕事だと感じた。

そして、そろそろ減速すべきポイントに差しかかると思ったとき、運転士の右手がわずかに動いた。レバーをノッチ2に入れた後すぐさま開放。どうやらこれは実在の電車に搭載されている電気ブレーキの効きを確認する動作で、このときの松本さんの目は圧力計に向けられていた。本物そっくりに動く圧力計に満足した松本さん、ブレーキの利きを確認した後、さらに深くノッチを入れる。

減速しながら大森駅に進入した205系。これで停車さえできれば予想以上の成果だ!と思った。しかし松本さんはなかなかノッチを上げない。あれ?停止線を越え、大森駅を豪快に通過した205系。すかさず画面右下のウインドウからコギャルが一言。「え~?どういうつもり~」…終了。

「いやぁ~。思ったとおりに止まれなかったですね~」

いい味出してる松本さん曰く、現在の電車はブレーキの利きがかなり良いらしく、実際の運転でノッチを7以上に入れることはまずないとのこと。つまりゲーム中のブレーキは、実車よりも若干利きが甘いということだ。ラッキー!!これで開発の菊池さんに突っ込むネタが増えた。最近ブイブイ言わせてるからなあ(嘘)。

まあいい感じにオチがついたということで、当初の目的は無事達成。さすがに完璧というわけではなかったけれど、プロの片鱗を垣間見ることができた。サンキュー、隆。友情に年齢なんて関係ないから、このまま読者お待ちかねのインタビューにいってみようぜー!







元・プロ運転士、松本隆氏インタビュー

このゲームを通じて、多くの人が鉄道や電車に興味を持ってくれたら嬉しいですね

文責：GYU

—出席者—
●こーじ（ゲーメスト編集部）
●GYU（ゲーメストライター）
●菊池正行（タイトー『電車でGO!』開発者）
ほか、大勢の皆様…

これだけのゲームなら実際の運転訓練にも使える



こーじ　とりあえず全4路線を順次プレイしていただいたんですが、プレイしてみての感想はいかがでしょうか?

松本　あの、実際の運転とほぼ同じような状況で運転できて、結構びっくりしました。現役を退いてから、もうかれこれ10年ぐらい経つんですけど、（プレイを）終えてから、ちょっと当時を思い出したような感触がありましたね。まるで運転室にいるような気分になりましたよ。

こーじ　ゲーム画面については、いかがだったでしょうか?

松本　車窓風景はすべてCGで表現してありますけど、感覚的には、まるで実写のような感じで目に飛び込んでくるんですよね。それぐらいリアルな出来なんで、作られた方は相当マニアックだと思いますけどね。

こーじ　松本さんのプレイを見ていると、とにかく慎重で、常に乗客の安全を考えて動かしているという感じなんですよね。ですから、視点が決して外に逃げないんですよ。プレイ中誰かと会話してても、視点は必ず速度計、時刻、画面の3点を常に凝視しているというのが非常に印象的で…。

松本　というか、単に夢中になってやってただけなんですよ（笑）。まぁ、このゲームは、実際の電車と同じような加速の方法を採用してますし、ブレーキは若干、本物の電車より効きが甘いなっていうのはありますけど、でも、それはまたそれとして、ゲームとしては非常に面白いんじゃないかと思いますけどね。もっといえば、見習いの運転士さんとかが遊び感覚でプレイしても、実際に運転感覚を養成できる効果も期待できるんじゃないですかね。

一同　おおーっ！（どよめきが起こる）。

こーじ　菊池さん、元・運転士の方にここまで言っていただけるなんて…、感無量じゃないですか?（笑）

菊池　というか…とりあえずホッとしましたね。プレイした後に、「こんなの違う！」とかいって机をひっくり返されたらどうしようかと思ってましたから（笑）。

こーじ　では逆に、実際の運転とは明らかに違う操作を要求される部分っていうのはありましたか。

松本　ブレーキ操作なんですが、駅進入や停車のときに、何度も切ったり入れたりするというのは本当はできないんですよ。

こーじ　我々なんか、常にブレーキレバーをガチャガチャいじってますけど、あれは実は大問題だったと（笑）。

松本　画面の右下にも、サラリーマンのおじさんが怒るシーンがありましたけど、もし実際の運転でやってしまったら、あんなもんじゃ済まなくなるでしょうね（笑）。

ブレーキ操作は絶対に軽視してはダメ

こーじ　ブレーキ操作の話が出ましたが、本当にこの『電車でGO!』の上達の最大のコツは、ブレーキの使い方なんですよね。上手な人は、みんなブレーキの使い方が格段にうまいですからね。なんというか、こう…、体で覚えてしまってるんですよ。

GYU　本当に上手な人っていうのは、どの区間でも、ダイヤをきちんと守る運転の仕方というのがちゃんとシミュレートされていて、常にその通りに動かしていくんですよ。「残り距離が○○mになったら、ブレーキを6に入れ、さらに駅構内に進入したら、時速○○㎞を保ちながら、停止線○○m前まで走行」みたいな感じで、的確に動かしていくんです。

松本　でも、プロの運転士はみんなそうですよ。どの位置でブレーキをかけるとか、駅と駅の区間の特徴とか、全部体で覚えますから。とりあえず駅にちゃんと停車すれば、どういう走り方でもOKなんてことはありえませんからね。

こーじ　道中の標識や、駅のホームの先端なんかに「ブレーキ、ノッチ6まで入れよ」みたいな目印なんてものは、ないですかね?

松本　当たり前ですよ(笑)。カ行



●PROFILE
松本　隆　TAKASHI MATSUMOTO

69年、国鉄（現在はJR東日本）に入社。運転部門の配属となり、入社5年目にして、京浜東北線、高崎線などの在来線の運転士として活躍。沿線の特急列車を運転した経験もある。

87年頃から、18年間配属されていた運転部門を離れ、ジェイアール東日本企画に異動。現在は主に鉄道関係の映像・ビデオ開発を務めている。代表作は、マニア向け鉄道ビデオ「列車通り」（発売元・ジェイアール東日本企画／全42タイトル）。



松本さんは主に京浜東北線の運転士として活躍。実は当初、運転士志望ではなかったというからビックリ。

実際、運転士が訓練用に使用するシミュレーターがあるんですけど、あまりにも似てるんでビックリしましたね(笑)

位置がどのへんとか、どの標識を目印にしてブレーキをかけるとか、全部計算通りに動かしていくわけです。細かいどこまでいくと、ここここの区間は約2分かかるから、2分で走るときはどこまでノッチをもっていけばいいのかなど、見習いのときから、イヤっていうほど体に叩き込んでいきますから。

GYU　運転は体で覚えるってことですけど、例えば、踏切事故などの非常事態を避けるための運転というのも、訓練で体に叩き込まされるんでしょうか？

松本　もちろん、いつ不測の事態が起きても、即座に対応できるための速度を常に保つっていうのは、基本中の基本なんです。

　だから、ブレーキのレバーの握り方にしても、上からかぶせるように握るのは絶対にダメなんですよ。必ず下からレバーを包み込むように握るのが、正しい握り方なんです(写真A参照)。それはやっぱり、非常時の場合にすぐさま動かせるからで、もちろんブレーキを放しっぱなしなんて、もってのほかですよ。あと、足下のフットペダルのとこへも、常に足がいってないとダメですね。

こーじ　僕らなんか、力行中はほとんどブレーキ放しっぱなしですね。ひどいときになると、ジュースを飲んだりタバコ吸ったりしながらプレイする場合もあったりですし…(笑)。いくらゲームとはいえ、松本さんからすればそんな運転は問題外だと(笑)。

GYU　さらにいえば、携帯電話をかけながら運転するなんて、言語道断って感じですかね？(笑)

松本　まぁ、あくまでもゲームですから(苦笑)。でも、本物志向の人なら、そういう「乗客の安全を第一に」みたいな部分までシミュレートしてプレイしてもらいたいという願望はありますね。

こーじ　話題を変えまして、『電車でGO!』はJR関係者の方々の間でも、かなり話題になってるという話を聞いたんですが…。

松本　そうですね。私もいろんな人から、このゲームのことを耳にしましたから。結構有名ですよ。

こーじ　実際に同業者の方で、ゲームセンターにプレイしに行かれた方とかいますか？また、そのときの反応はどうだったんでしょうか？

松本　「すごい機械ができたじゃないか」と思ってる人は多いですね。実際、運転士が訓練用に使用するシミュレーターがあるんですよ。それと非常に似てるんです。似てるっていうか、ほとんど同レベルのものですから(笑)。そういう機械が街のいたるところに置かれてるっていうのが、非常に驚きだったんじゃないですかね。

こーじ　以前、開発者インタビューを行った際に、このゲームは運転士さんのストレス解消にもなるんじゃないかということで、ゲーム中は好きなように加速させて、好きなように動かせられるアイデアもあったという話を聞いたんですよ。ただ、やっぱりいくらゲームでも、電車はルールを守って運転するというのが基本ということもあって、そのアイデアは結局ボツになってしまったんですけど…。

松本　まぁ、現役の運転士たちも、一応ゲームだとはわかっていても、プレイ中は実際の速度に合った運転の仕方をすると思いますよ。ストレスがたまるからって、暴走したいという感覚に陥るとは思いませんけど(笑)。

こーじ　それを聞いて、ちょっとホッとしましたね(笑)。みんなが、みんな二重人格だったりすると、ホント怖いですから(笑)。

松本　むしろ、みんな勉強のためにと、安全運転を心がけるんじゃないですかね。

こーじ　たとえば、僕みたいな素人が「電車の運転士になりたい」と思ったときに、このゲームは教材となりえますかね？

松本　なるんじゃないですかね。先ほども言ったように、JRの教育課にこういったタイプのシミュレーションが置いてありますからね。

タイトー川島　私ども、漠然と考えてるんですけど、電車の運転士っていうのは、どこか聖域的な部分がありますよね。あんまり人目に触れる機会がないですし、実際にどういった形で運転してるんだろうってことは、一般の方にはわからないですよね。

　ただ、こういったゲームができたことによって、電車の運転の仕方が一般的に認知されると同時に、ちょっとうまいからって「なんだ、運転士って誰でも簡単になれるんじゃないか」と誤解されてしまう恐れもあるんですよね。あくまでも擬似体験ができるだけであって、



要注目!これが操作部分の正しい持ち方だ。右手はブレーキレバーから常に放さず、しかも下から包み込むように手を添えるのだ。



実際の運転との細かな違いを松本さんに指摘され、ちょっと恐縮気味の開発者・菊池さん。いつもの調子の良さはどこへ!?

緊急告知

史上空前のイベント、目前に迫る!

運転士は君だ!祭り

●日時　97年6月1日(日)　12:00〜18:00

●場所　新宿ステーションスクエア（JR新宿駅東口）

前号報告の通り、いよいよ『電車でGO!』初のイベント、「運転士は君だ!祭り」の開催が目前に迫ってきました。

当日の内容は、

- 「GREAT」運転士決定戦大会
- 元・プロ運転士ゲスト参加
- ZUNTATAライブ
- フリープレイ体験コーナー

など、盛りだくさん。

皆さん、ふるってご参加ください!

『電車でGO!』マニアよ、宴に集え!



場所は新宿東口アルタ前の、有名なイベントスペースだ。当日は会場へGO!なお、このイベントの模様は、7/30(6/30売)号の本誌にて掲載予定。お楽しみに!



出発進行!!

な、な、な、なんと、巷で話題騒然の『電車でGO!』のゲーメストムック化が水面下で進められていることをここにお知らせしよう!!独特のゲーム題材とシステムを採用したこのゲームをゲーメストがどんなムックにするのか？攻略が満載!!企画ページ絶好調!!そして電車と言えば…？おっとこれ以上は言えないぜ。とにかく君たちに最高のムックを贈るべく気合十分。期待して待っててくれ!!

—GAMEST MOOK—

電車でGO!

ムック化へ発車オーライ!!



運転士養成マシンではないんですよね。このへんを誤解されると困ってしまうんですが…。

松本　ただ極端なことを言ってしまえば、運転そのものの技術自体はそんな難しいものじゃないんですよ。ただしですね、プロの運転士が本当に必要とされる部分というのは、異常時とか、それから車両故障のときにどう対応できるのかなんですよ。運転技術よりも、車両の構造の仕組み、適切な状況判断力などをかなり重視してますから。

操作だったら誰でもできるわけですよ。ブレーキで止めるのを除いてはね。ノッチを緩めれば電車は出ていきますから。途中で車両故障があったり、異常があった場合にはじめて、プロとしての力量が問われるんですよ。上手な運転というよりも確実な運転が必要とされる。それがプロの運転士なんです。

こーじ　では、そろそろまとめということで、松本さんから、読者やプレイヤーの皆さんに、何か一言あれば…。

松本　このゲームを通じて、多くの人が鉄道や電車に興味を持ってくれたら嬉しいですね。また、プレイヤーの中にはまだ、なかなか思うように動かせない人もたくさんいると思うんですけど、「それだけ電車の運転は奥が深くて大変なんだ」ってことも、同時にわかってもらえたらな、と。

こーじ　では、もしこのゲームの続編が出るとしたら、元・プロ運転士の松本さんの立場から、こういう要素を取り入れてほしいというのはありますか？

松本　まぁ、可能であれば、もっと路線を増やしてもらえれば、より楽しくなるんじゃないかなと。特に景観の良い路線を入れてほしいですね。

こーじ　そのへんに関しては、先日の開発者インタビューのときにも、皆さんが口にしていたことなんで、多分可能だと思いますよ。ねぇ、菊池さん？

菊池　いえ、私は何も知りませんよ。続編が出るかどうかもわかりませんし…（笑）。

こーじ　またそうやって、話をごまかそうとしてませんか？

松本　あとは細かいところを挙げたらキリがないんですけど、ドア開閉ランプを見やすいところに設置するとか、ブレーキの効き具合をもっと良くするとか。他にも…。

こーじ　ほら、菊池さん、まだまだやらなきゃいけないことは、たくさんありそうですよ（笑）。

菊池　もう、みんなでよってたかって責めないでくださいよ。わかりましたよ、次出すときは、そのへんのこともちゃんと考えて作りますから（笑）。

プレイした後に「こんなの違う!」とかいって机をひっくり返されたらどうしようかと思ってました(笑)
——菊池



パート2は2人で作りましょう(笑)

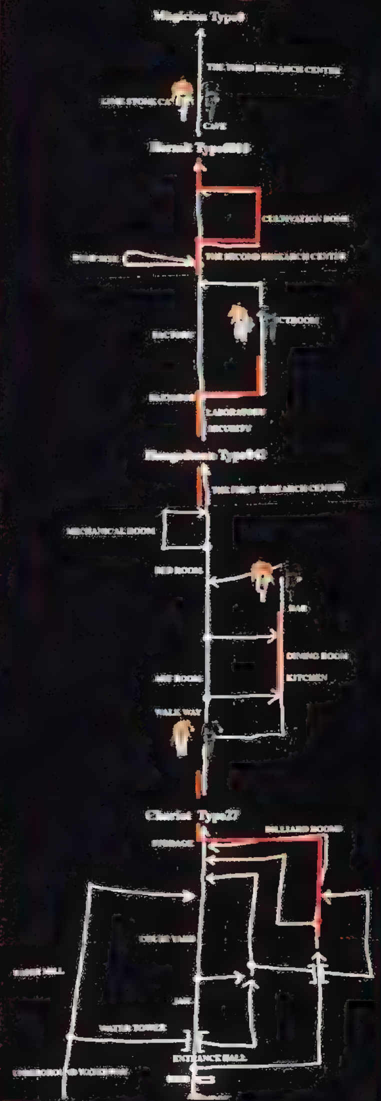
現役当時を思い出したような、リアルな感触がありました。まるで運転室にいるような気分になりましたよ
——松本

屋敷の最期に待つものは…

THE HOUSE OF THE DEAD™

**最終面ラスボスはもう見たかな？
実はコイツには意外に知られていない弱点が…。**

担当：きらり　屋



前号までのあらすじ

Gという名で呼ばれている俺は政府のある機関で特殊工作員として働いている。相棒のトム・ローガンは今回の事件で最愛の婚約者ソフィを失った。

今回の事件というのは恐らく今世紀最大の残酷かつ異常な犯罪だろう。事の起こりは遺伝子研究所「DBRcorp」の研究員が謎の失踪を遂げたことに始まった。「DBRcorp」は政府の機関として秘密裏に活動する研究所なのでこの失踪事件を表沙汰にすることはできない。そして俺たちのもとに政府からの命令が下った。



事件を追っておれ達がたどり着いた場所は、もと「DBRcorp」の署長だったDr.キュリアンの屋敷だ。そこで俺たちが眼にしたのは信じ難い地獄の光景だった。

門前に車を止めて急いで前庭に走り込んだおれたちの目の前で研究所の人間がゾンビに襲われていた。Dr.キュリアンは研究所の研究員を誘拐し、自らの館でゾンビを生産していたのだ。

相棒トムの婚約者ソフィもまた、DBRcorpの職員として働いていた。モンスターに連れ去られたソフィは俺たちの目の前で巨大な化け物の手にかかって殺されてしまう。運命を呪う間もなくゾンビの群れが襲い来る中、俺たちはキュリアンへの復讐を誓う。

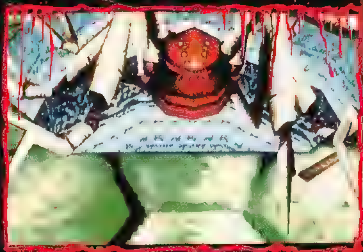


私邸とは思えないほどの見事な研究設備が整う広い屋敷だった。その邸内の様々な部屋を抜けゾンビを倒しながら進んでいくうちに、俺たちはついにDr.キュリアンを発見した。

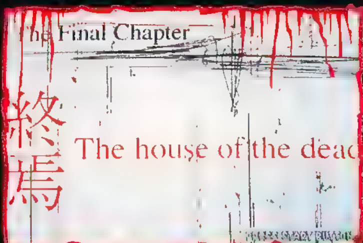
「Dr.キュリアン!!ついに追い詰めたぞ！」

「よくここまで来れたな。まずは褒めてやろう。だがそれもここで終わりだ！せいぜい健闘を祈るとしよう、クックッ…」

しかしそう言い放つとキュリアンは逃走し、その後を追おうとする俺たちの目の前に巨大なクモの化け物が立ち塞がった。



そいつは長い手足の鋭い爪を振りかざして近付いてくる。銃弾を集中して頭部を狙ってダメージを与え続け、巨大なクモを倒した。そしてあと一歩というところで逃してしまったDr.キュリアンの後を追った。









たどりついたその場所は洞穴を利用した巨大な施設が広がっていた。軍や政府の物かと見紛うほどの大規模なものだ。白い岩肌の続く通路を左へ曲がると早速ゾンビの出迎えが待ち受けていた。身体の半分がサイボーグになっている奴だ(FILE03ロバート)。

正面の扉をひとまず無視して進んだ右手の部屋は制御室になっていた。ここにもゾンビがいて、一匹は鉄球を振り回しながらゆっくり近付いてきた(FILE04ハリス)。その隣からは別のゾンビが近寄ってきてかみついてきた(FILE05サム)。

そいつらを倒した奥には屋敷の全システムを統制している装置があり、すべてのシステムを解除した。

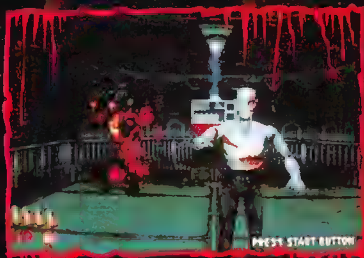
「これでロックされているドアもすべて開くはずだ」

「よし、急ごう!!」

さっきの扉が開き、俺たちはその中へ足を踏み入れた。

すると血糊のついた大きな鎌を振り上げて巨大なモンスターが現れた。その鎌は正にこの屋敷の一階でトムの婚約者ソフィの命を奪ったものだ(FILE01 CHARIOT タイプ27C)。





「生きていやがったのか」

俺たちは憎しみを込めた銃弾をそいつの身体にぶち込んだ。そしてその怪物が再び床に倒れるのを見届け、通路に続くゲートを抜けた。

際限なく広がる暗闇。壁に則して取り付けられた真っすぐの通路を走る俺たちの靴音が、闇の奥へと吸い込まれていく。

その時靴音に混ざって何かが風を切る音が耳に入った。振り仰いだ中空には鍾乳石を背に、翼を生やしたモンスターが浮かんでいた(FILE02 HANGEDMAN タイプ041)。コウモリの群れを従え、こっちを睥睨している。

「あいつもさっき屋上で倒した奴じゃないか!!」

倒しても倒してもキリがないってことなのか?

モンスターが攻撃を開始した。コウモリが凄い速さで接近してきた。屋上で戦ったときよりもてこずったが胴体に狙いを定め、加速してくる時は有りったけの速さで弾を撃ち込んでやった。

悲鳴が長く尾を引いて消えていった。墜落してゆくのを見ながら今度こそ本当に倒したと信じたかった。俺たちは通路を走り抜けて突き当たりのゲートに進んだ。







FILE 01

CHARIOT TYPE : 27







1面ボスだったチャリオットが再び登場する。弱点や攻撃方法などは変わっていないので、鎌で攻撃される前にバリバリ胸の赤い部分に撃ち込もう。

ボスから鎧が剥がれたら身体のパーツをどこでもいいので順番に撃っていこう。1度撃って骨になったところは撃っても意味がないので次々に違うパーツを狙っていこう。

FILE 02

HANGEDMAN TYPE : 041







攻撃の第一形態の間は飛んでくるコウモリに注意しつつボス本体に撃ち込もう。コウモリは多い時で4匹が1セットで飛んでくる。

次の形態でボス本体が移動し始め、接近して攻撃してくる。この接近してくる間に弾を数発撃ち込めば攻撃を止めることができる。接近してくる直前はリロードを済ませたら、撃たずにちょっと待つのがコツだ。



最後の通路

真っ直ぐの廊下が続き、その先にはいくつもの十字路が見えた。初めの十字路に差し掛かった時両方から突然モンスターが飛び出した（FILE 06ベンドリー）。姿勢を低くしてタックルするような格好で突っ込んできた。低めの位置を狙って攻撃を阻止する。
「この先も何が潜んでいるかわからないぜ」
「今さら何が来ても驚かん」
そして次の十字路へと慎重に歩を進める。現れたのは半分機械のボディを持つゾンビだ（FILE 07ムーディー）。伸び縮みする武器を巧みに操って攻撃してきた。
さらに次の交差に差し掛かる。斜め前から半分サイボーグのゾンビ（FILE 03ロバート）が2体現れ、左にはドラム缶を持ち上げたゾンビ（FILE 06ベントリー）が2体待ち構えていた。ドラム缶を破壊してからゾンビに撃ち込む。
そして次の通路の両サイトから飛び出してきたゾンビは手には青く光るレーザーナイフを備えている（FILE 08パーラー）。飛んできたナイフを正確に弾き返して反撃の銃弾をお見舞いする。
通路が左に折れていて鉄球を振り回すゾンビが攻撃してきた（FILE 04ハリス）。こいつらを倒してその先・突き当たりにあるゲートに進んだ。ピエロのようなレリーフがある。いよいよそこが最後のゲートだった。

TOP SECRET ENEMY FILE

このファイルは、キュリアン邸で存在が確認されている人造生物の特徴と弱点を極秘に調査、保管したものである。

FILE 03

TYPE：D-4
NAME：ロバート

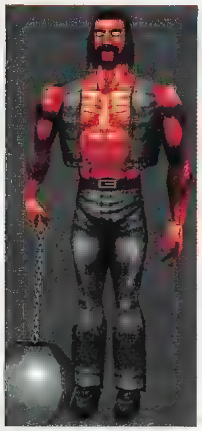
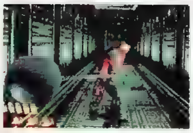



サイモンをさらに改良してつくられた。
鉄でおおわれた部分は非常に硬く弾などをはじき返してしまう。
全身を鉄でおおってしまうと手に負えないだろう。
主な攻撃はストレート殴りである。

鉄で覆われた部分を避けて顔面にヒットさせられればベスト。殴られそうな時は腕を狙おう。

FILE 04

TYPE：D-3
NAME：ハリス

鉄球を備えた筋肉質なゾンビ。一度鉄球を投げつけられると銃などでは対抗できないほどの破壊力を持つ。
主な攻撃は鉄球の投げつけである。

まず鉄球を投げ付けてくるほうの腕を狙って鉄球攻撃を避けた後で、本体を狙うのが確実。

FILE 05

TYPE：A-1
NAME：サム




オーソドックスなゾンビ。どこにでも生息してしまう。造られた数は最も多いと思われる。
主な攻撃は噛みつきである。

噛みつき攻撃が主体なので近付いてくるところを落ち着いて頭を目掛けて撃てば問題ない。

FILE 06

TYPE：C-2
NAME：ベントリー




突進型のゾンビ。体型に似合わず、機敏な動きで突進してくるやっかいな敵。
主な攻撃は体当たり。

かなり低姿勢で突進してくるのでよく見て狙おう。ドラム缶を持った奴は先にそれを壊そう。

FILE 07

TYPE：E-3
NAME：ムーディー

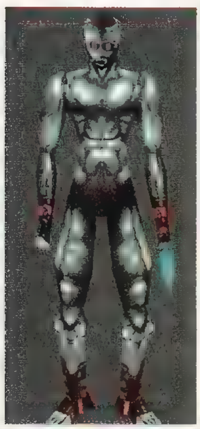
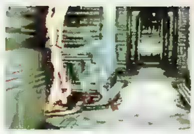



手に伸縮型の武器をつけている小型ゾンビ。ルーピンをプロトタイプとするならば、この敵は完成型に近いと思われる。
主な攻撃は武器飛ばしである。

動きが止まった瞬間に飛ばしてくる武器をよく見て撃ち返し、頭を狙えればすぐに倒せる。

FILE 08

TYPE：E-4
NAME：パーラー

手にレーザーナイフをつけている小型ゾンビ。ドレイクをプロトタイプとするならば、この敵は完成型に近いと思われる。レーザーナイフは何回でも補充することができる。
主な攻撃はレーザーナイフ飛ばしである。

しつこく飛ばしてくるレーザーナイフを確実に跳ね返し、頭を狙えばすぐに倒せる。

アーケードゲームの巨大な活断層が動き出した!!
この動きに注意せよ!新作マグネチュード!!

FINAL BOSS
MAGICIAN
タイプ0





「とうとう追い詰めたぞ、Dr.キュリアン!!」
大きな部屋の片隅に白い正装に身を包んだDr.キュリアンが杖をついて佇んでいる。
「ここまで来るとは思ってもみなかった。君らのしつこさに敬意を払いたいくらいだ。しかしそれもここまでだ。おのれの無力さを知るがいい」
キュリアンの右手が大きく空を切った。
「行け!私の芸術品よ!!」
それに反応して部屋全体が大きな音をたてて振動し始めた。中央に設置された巨大な装置が回転しながら開く。開けてはならないパンドラの箱が開いてゆく。
「オマエハダレダ」
パンドラの箱の中身が声を発した。そのくぐもった声には感情というものが一切感じられない。
「ワタシハダレノメイレイモキカヌ。タダハカイスルノミ…」
突然オレンジ色の強烈な発光が起こり次の瞬間一直線に残像を残してキュリアンの身体に吸い込まれていった。そしてDr.キュリアンは、ばったりとその場に倒れた。
「なぜ私の命令を聞かぬ…」
気が付くと暴走したモンスターの姿がいつの間にか消えていた。俺たちは外に抜けるシャッターが開いているのを見付け、そこから外へと走り出た。
鉛色の空の中、鋼のような鎧に身を包んだモンスターが現れた(FILE 09 MAGICIAN タイプ0)。その敏捷な動きは今まで倒してきたモンスターとは格が違う。自分の残像を残して撹乱させてから突然攻撃をしてくるのだ。
「歯が立たないぞ!!一体コイツの弱点はどこなんだ?」
その時モンスターが急接近してきて、俺の撃った弾が偶然奴の急所に入った。
「動きが止まった!そうだトム、奴の鎧のない所を狙え」
俺とトムの急所を突いた攻撃に段々弱り始めた奴は火の弾を上空高く舞い上げ、最期の俺の一発を受けた後粉々に砕け散った。











FILE 09
MAGICIAN
TYPE :0



FIRST ATTACK

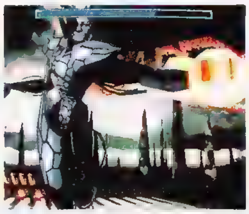




第一形態では遠くから火の弾を飛ばしてくるが、しっかり撃ち返せれば問題無い。重要なのは鎧のはがれた筋肉の見えた部分を狙うこと。ここがボスの弱点となっている。

SECOND ATTACK

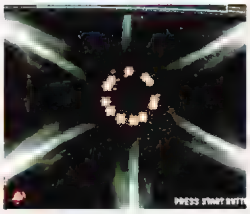




そして第二形態では画面を左右に移動した後で急速接近で攻撃をしてくる。ここで体力を削られる人も多いようだが、接近してくる瞬間弱点を狙って1発でも当てれば阻止出来る。

THERD ATTACK





最終形態ではボスが上空に放つ火の弾が降りてくるまでに確実に全てを落とさなければならない。この攻撃のセット数を減らすためにも弱点に連射してボスを速攻で倒そう。

弾幕コレクション最終回

協賛：ゲーメスト

長い戦いの果てに 究極の弾幕が存在した

首領の声

首領に踊らされ2周目に突入した俺は、今までとはうって変わった激しい攻撃に多少とまどいつつも、なんとか2周目の6面ボスまで到達し、こいつも死闘の末に破壊したのであった。

「やっと終わった!!」と思ったそのとき、悪魔のつぶやき、すなわち首領の声が再び俺の耳に聞こえてきた!!

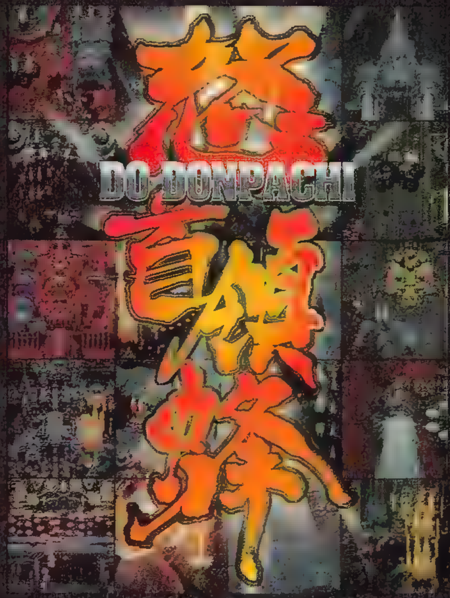
「よくもここまできたものだ。貴様らは私のすべてを奪ってしまった。

これは許されざる反逆行為といえよう。

この最終鬼畜兵器をもって、貴様らの罪に私自らが処罰を与える」

死ぬがよい

首領の挑戦を受けて立て!



今回は特別編として、
2周目ラスボス「火蜂」の紹介と、
『怒首領蜂』ファン待望の、
開発者インタビューを掲載。
心して読め!

担当：MVP

最終鬼畜兵器参上

超美麗弾道そして弾幕神体



これが鬼畜様

鬼畜の美学



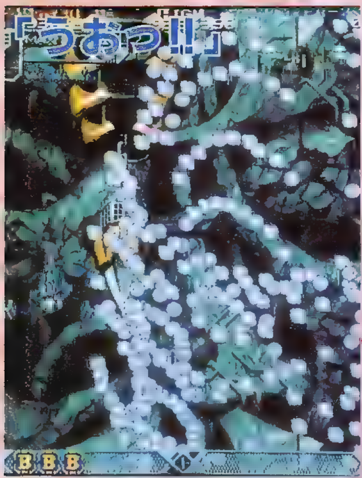


A級シューターも脱帽 史上最大の弾の数





徐々に迫る恐怖



尻尾の針からも…

どんな名パイロットでも一瞬にして絶望を覚えるであろう、最終鬼畜兵器のさまざまな攻撃。奴は発狂しているし、俺もこの弾幕を目の前に発狂寸前だ。

と、そのとき奴は後ろに下がった。「ん?」と思って俺は警戒を強める。

「次の攻撃はなんだ!!」

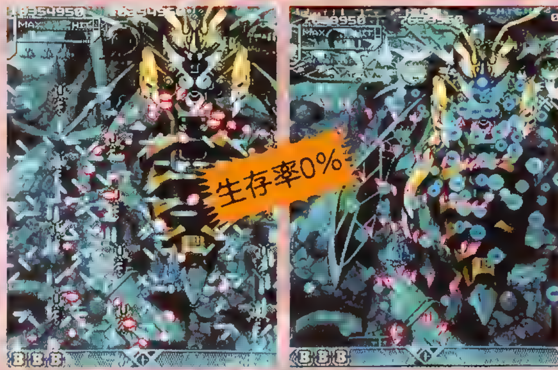


奴は自らの尻尾の先にある毒針を飛ばしてきた。

「そんなのくらうかい!」

俺は何の問題もなく毒針をかわした。

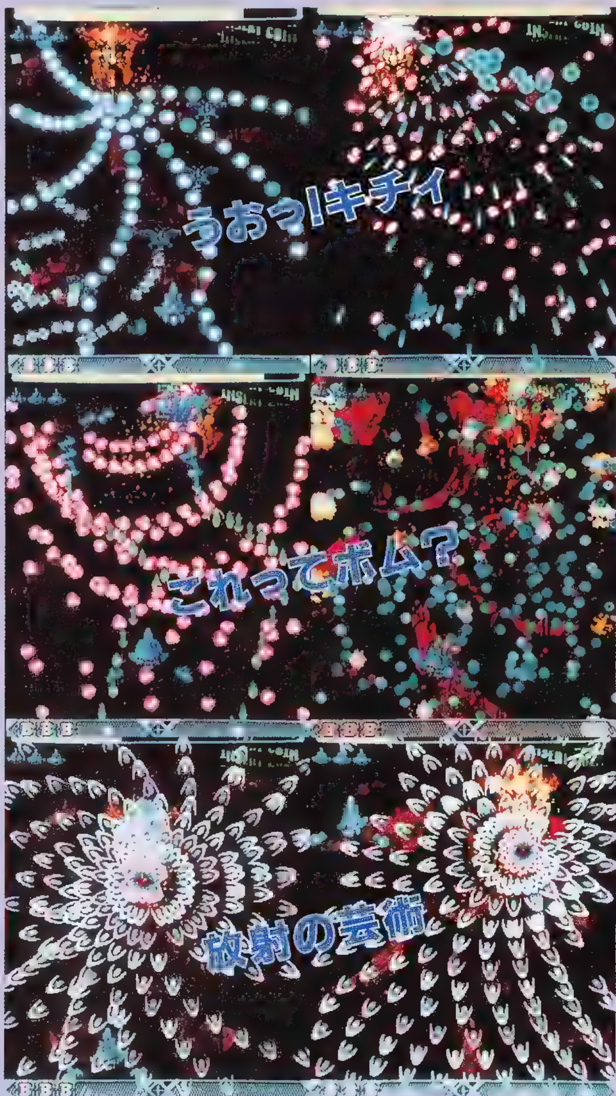
が、毒針は戻ってきた。史上最大の弾幕を引き連れて…。



「キャノピー越しに見える風景はすべて奴の弾だった!!」

人智を超えた弾幕

神は人類を見捨てたのか?もはや弾よけというレベルではなく、俺は見事に灰となった

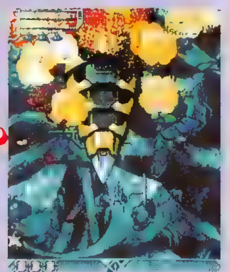


それは序幕に過ぎなかった

火蜂出現

真打ち登場





火蜂の特殊能力について

ボムを使うと**バリア**を張る



「もうだめだ!!」と思ってボムを使った。無敵時間のうちに撃ち込みにいこう、と思い、火蜂に接近する。

が、奴はなんとバリアを張っていた。ボムを使った強引な倒し方ができず俺は絶望した。



開発者インタビュー

「これが俺たちのやり方だ!!」

97年３月、硬派なシューターたちを唸らせてやまないシューティングゲームが登場した。
その名は『怒首領蜂』。
なぜ、こんなに熱くなれるのか？
なぜ、こんなに夢中にさせるのか？
開発元は㈱CAVE。その実体は、数々の名作シューティングを世に輩出してきた、元東亜プランのスタッフによって構成されているのだ。
なるほど。面白さの秘密はここにあるに違いない。
彼らのシューティングに対する熱いこだわりをその目で確かめてほしい。

インタビュー：RED、MVP、こーじ
（97年４月１日　㈱アトラス本社にて）

当初の予定では、2周目の4面まで

――まずは開発のＩＫＤさんと神山さんの過去手がけてきた作品と、『怒首領蜂』の中でどういった部分を担当されたかをお伺いしたいのですが…。

ＩＫＤ　過去に手がけた作品は、東亜プラン時代を含めると、『Ｖ・Ｖ』『ＢＡＴＳＵＧＵＮ』『首領蜂』そして『怒首領蜂』の4作品ですね。『怒首領蜂』に関しましては、企画から制作の進行まで、さらには自機回りから敵キャラの配置関係まで含めて、そのほとんどを神山さんと半々ぐらいで作りました。

神山　わたしは『ＢＡＴＳＵＧＵＮ』と『怒首領蜂』の2作品に関わりました。『怒首領蜂』では、主にキャラクターとボス関係のプログラムを担当してましたね。

――完成にいたるまでのプロセスを教えていただけますか？

ＩＫＤ　去年の2月頃に企画がスタートしまして、すぐに開発に入りました。それで11月頃に、ようやく5面までのバージョンでロケテストを行ったんです。ですが、そこから6面や2周目、最終ボスなどの調整などが今年2月のＡＯＵショーの直前までありまして、終盤は結構バタバタしてましたね。

――我々が最初にお借りした『怒首領蜂』の基板は、確か2周目の4面までの設定だったんですが、当時はまだ最終調整の段階だったわけですか。

ＩＫＤ　ええ、最初2周目は4面で終わりのつもりだったんですよ。2周目の難易度の推移から考えても、5〜6面となると、これはきついだろうと思いまして。

広報　ところが、いろいろと事情があって、ロムのマスターアップが延びてしまったんですよ。それならということで、その延びた期間で、ちゃっかり5〜6面（2周目）を作ってもらっちゃったんですね（笑）。

ＩＫＤ　まさに「災い転じて福と成す」といった感じでした。

――おかげさまで、面が増えた分だけ、ゲーメストでの攻略記事も苦労させられそうです（笑）。

ＩＫＤ　すいません（笑）。

シューティングを心底愛してるからこそ完成した作品

――『怒首領蜂』の話に入る前に、前作の『首領蜂』についてお伺いしたいんですが…。

ＩＫＤ　『首領蜂』は、現在のケイブに移ってから初めての作品でした。やはり1作目は、東亜プランで培った得意分野であるシューティングで勝負したいと考えていたので「システム的には単純だが、奥が深く、それでいて爽快感があるようなもの」を作ろうと…。

広報　アトラスとしても、ケイブさんに全く違うジャンルのゲームを出してほしいというよりは、むしろバリバリの東亜プランシューティングゲームを作ってほしかったんですよ。突っ込んでいえば「東亜プランのブランドを引き継いだのはアトラスだ！」と、プレイヤーの皆さんに認識してもらえるぐらいのものを、と。

――そして、前作から2年の時を経て『怒首領蜂』が誕生したわけですが、続編ということで新たに打ち立てたコンセプトなどはありましたか？

ＩＫＤ　ええ。『首領蜂』のときは、多少東亜プラン的作品にすることを意識しつつも、その〝東亜プラン的〜〟というのが、自分の中でも今ひとつ消化されていない部分もあったんです。だから『怒首領蜂』では、システム的なところは前作を引き継ぎつつも、ゲームのノリに関してはまったく前作を無視して、自分が一番面白いと思える要素を組み込んでいきたいと考えていました。

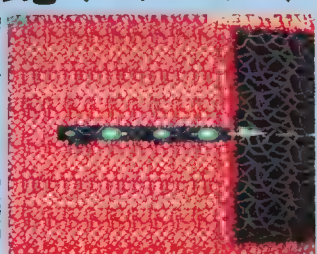
――東亜プランのシューティングゲームって系統が2つあると思うんですよ。速い弾を切り返して弾をかわすタイプと、遅めの弾が「ウワァ〜」と大量に出てきて、その中をくぐり抜けていくタイプの2つ。ＩＫＤさんが作られたゲームは、どちらかというと後者に当たると思うんですが…。

ＩＫＤ　自分自身速い弾は苦手でして…。プレイヤーの頃は『達人』や『究極タイガー』などもそれなりに遊んでいたんですが、それよりも『沙羅曼蛇』に魅力を感じてましたね。今でも『沙羅曼蛇』の

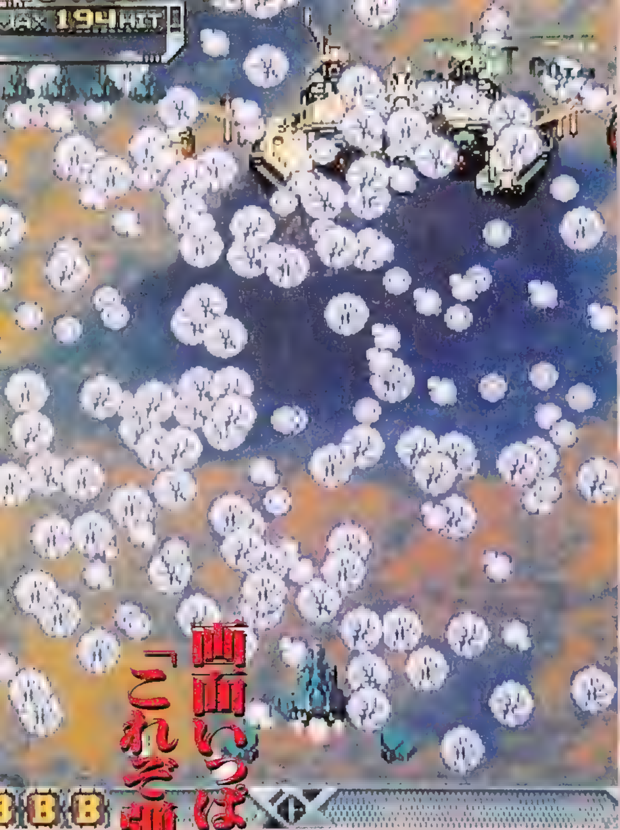


CLOSE UP SHOOTING ①

沙羅曼蛇（86年・コナミ）



『グラディウス』の続編として、1986年に発売され大ヒットした。このゲームの思い出話をするときは、細胞面の骨針やプロミネンスの話をするのが普通だが、ＩＫＤ氏は3周目以降の5面の弾幕の話ばかりしていた。筋金入りの弾幕マニアである。



TARGET



IKD
（株式会社ケイブ　プログラマー）

神山　聡
（株式会社ケイブ　プログラマー）

田中裕之／斉藤　猛
（株式会社アトラス　広報担当）

2周目、3周目に行ったときのショックは忘れられないんですよ（笑）。画面いっぱいに弾が広がる中を、自機がかいくぐっていく…。『これぞ弾よけの醍醐味！』といった感じで、私は好きなんです。

――なるほど、そのへんの気持ちはよくわかります。『怒首領蜂』も、弾幕をかいくぐるようなよけ方を常に要求されますよね。

IKD　速い弾と遅い弾のよけを同じ難易度で作った場合、遅い弾のほうが、弾がたくさん出てる中をよけたときの爽快感が違うし、見る側としてもインパクトがあって、プレイヤーのスゴさを感じてもらえるだろうと思ったんですよ。

――『怒首領蜂』をプレイすると、お二方とも「昔は相当にシューティングゲームをやりこんでたんだろうなぁ」という感触が、ヒシヒシと伝わってくるんですよ。

IKD　確かにいろいろやりましたね。『グラディウス』とか『沙羅曼蛇』とか、一連のコナミシューティングには結構ハマリましたから。

神山　私が最初にハマったゲームは『ゼビウス』でした。それから高校に入って『究極タイガー』にかなりハマリましたね。いずれにせよ、シューティングがやはり多かったです。ちなみに、その頃の行きつけのゲームセンターの店員だったのがIKDさんだったんですよ。

――まさに「類は友を呼ぶ」ですね（笑）。そのときの実績というか、スコアの戦果はどれぐらいだったんですか？（笑）というのも、ある程度ゲームをやりこんでる人じゃないと、『怒首領蜂』のような素晴らしいゲームって作れないと思うんですよ。そのひとつの例として、伺ってみたいんですが…。

神山　怖いなぁ…（笑）。私はスコアを出すのは遅いほうなんですが、『達人』は1年くらいで1800万までいきましたね。あとは『飛翔鮫』1000万、『究極タイガー』900万とか…。主に縦シューティングが多いですよね。ところで、これってすごいマニアックな話ですけど、大丈夫なんですか？

――まぁ、上品な質問ばかりしていても面白い記事は書けないんで（笑）。IKDさんのほうは？

IKD　僕はゲームセンター店員時代の仲間うちの間では、そんなにうまいほうじゃなかったんですよ。まぁ、あえて挙げるとすれば『達人』1000万はそんなに難しく感じなかったというぐらいですかね…。でも、これといった戦果はないですね。

――とはいっても、『達人』1000万ですら、たしなみって感じですかね（笑）。

IKD　いえいえ（笑）。

――なるほど。やっぱりなかなかの戦果をお持ちですよね。そういう人たちが、現在は作る側にまわってるわけなんですね。

幻のタイトル　その名も「首領蜂流」

――ゲームのタイトルなんですが、『首領蜂』『怒首領蜂』とは、いかにも東亜プランっぽいネーミングだと思うんですが、他に候補はあったんでしょうか？

広報　『怒首領蜂』のタイトル名は、デザイナーの人がつけたんですよ。けど、これはIKDさんが猛烈に反対しましてね（笑）。

IKD　なんで『怒首領蜂』なんだと思いましたね（笑）。自分の中では「これしかないっー」というタイトルがあったんですよ。

――どんなタイトルですか、それは？

IKD　それは…『首領蜂流（どんぱちりゅう）』です（笑）。もう、今回の作品に関しては、2人でやりたいように作ったんで、もうこれ以上ないというか…半分狂ってるようなぐらいの出来映えですからね（笑）。しかも『首領蜂流～これが俺たちのやり方～』と、サブタイトルまでつける予定だったんですよ（笑）。

――それは、今回のインタビューのタイトルに使わせていただきます（笑）。

神山　まぁ、社内では『怒首領蜂』のほうが圧倒的に支持があったんですけどね（笑）。

「バトルガレッガ」で再確認した弾よけの面白さと醍醐味

――開発していく過程で、他のシューティングゲームを意識した部分はありましたか？

IKD　やっぱり『バトルガレッガ』の出現が大きかったですね。あれは、結構ショッキングだったというか…。

神山　ゲームセンターで初めて見たとき、2面ボスの攻撃を見て「ここまでやっていいのか…」と正直思ったところはありました。

IKD　当初は、ある程度プレイヤーの立場にたって考えて、敵の弾数にしても難易度にしても、抑えを効かせていこうというのがあったんですよ。でも『バトルガレッガ』を見たら、その考えが一気に崩壊しちゃいまして…（笑）。むしろ「抑えを効かせて～」なんていってたら、この『バトルガレッガ』は超えられないだろうと。

――でも、結果としては『バトルガレッガ』とは違う方向性になりましたよね…。

IKD　元々自分は『バトルガレッガ』のようなゲームは作れない

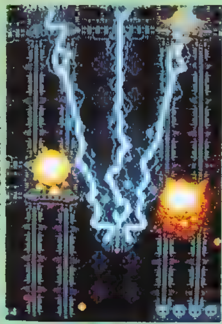
画面いっぱいに弾が広がる中を、自機がかいくぐっていく「これぞ弾よけの醍醐味！」といった感じで、私は好きですね

そうですね。今回は"究極の弾よけ"をプレイヤーにさせてあげたかったんですよ

CLOSE UP SHOOTING ②

達人

（86年・東亜プラン）



1988年発売。本文中にもあるように、自機を正確に狙ってくる速い弾を、切り返しでまとめてよけていくタイプのシューティング。ちなみに1000万達成後もランクは上がるので、神山氏の1800万というのは、かなりすごいスコアである。

というのがあったんで、どっちにしても同じ作りにはならないだろうと思ってました。ただ、ひとつの大きなきっかけを与えてくれたのが、弾よけの面白さだったんですね。『バトルガレッガ』が出る前は、弾よけそのものがだんだん面白くないなぁと感じつつあって、むしろ『ダライアス外伝』のような、特殊攻撃のほうに興味が湧いてたんですよ。ところが『バトルガレッガ』をプレイして「こんなにも、単純にまっすぐ飛んでくる弾をよけるのがむちゃくちゃ面白いとは」と、改めて再認識したんです。それで、これに負けないくらいの、弾よけの熱いゲームを作ろうと。

神山　『バトルガレッガ』の画面を見て、弾数を数えたりもしたんですよ。ボス戦などの局面で、向こうは60発なら、こちらは100発までいこうと（笑）。弾数では負けないように作ったんです。

―ちなみに、『怒首領蜂』の1画面における最大弾数ってどれぐらいなんですか？

神山　最大で245発まで出てますね（笑）。最終ボスの火蜂で、245発確実に出ている…というか、あれでも最大245発までという制限がかかってるだけで、実際は画面に見えない形で、もっと弾を出そうとしてるんですよ（笑）。

―編集部でプレイしたときも、『怒首領蜂』の画面表示弾数って宇宙一だよねって、みんなでいってたんですけど、本当にその通りでしたね（笑）。

IKD　でも、ただ弾が多ければいいっていうだけでなく、弾も多いけど、それに見合った難易度、見た目の弾幕の美しさなども心がけて作りましたから。

最大弾数 245発の世界



―『怒首領蜂』って、プレイしていると「えっ、ホントにこんなのよけられるの？」っていうぐらい、すごい弾の量で圧倒される場面が多いんですけど、自機の当たり判定の小ささもあってか、なんとかうまくよけられちゃうんですよね。初心者でも「自分ってすごいじゃん！」って思わせてくれる場面が多いんですよ。そのへんが『怒首領蜂』の最大の魅力かなぁと思いますが…。

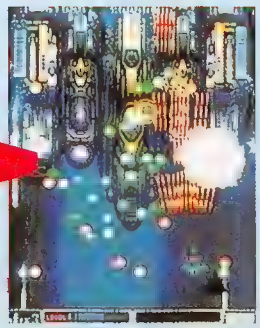
IKD　そうですね。今回は"究極の弾よけ"をプレイヤーにさせてあげたかったんですよ。だから敵の弾道は、曲がったりトリッキーな動きはしないようにと心がけました。

―逆に、もし『バトルガレッガ』が世に出ていなかったら、『怒首領蜂』は特殊攻撃のオンパレードになってたかもしれませんね。弾数も、これほどまでに多くならなかったのでは…。

IKD　そうですね。そうなってたと思います。

㈱CAVE HISTORY

1993 BATSUGUN



東亜プラン時代に、IKDさんと神山さんが中心になって手がけた記念すべき作品。TYPE A～Cの3タイプの中から自機を選択できるシステムで、ある意味「首領蜂」シリーズの前身ともいえる。

1995 首領蜂



現在のCAVE設立後、初の作品。格闘ゲームの連続技の要素を取り込んだ「GET POINT」と呼ばれる独特の稼ぎシステムが大きな話題となる。95年ゲーメスト大賞、編集部特別賞受賞。

1997 怒首領蜂

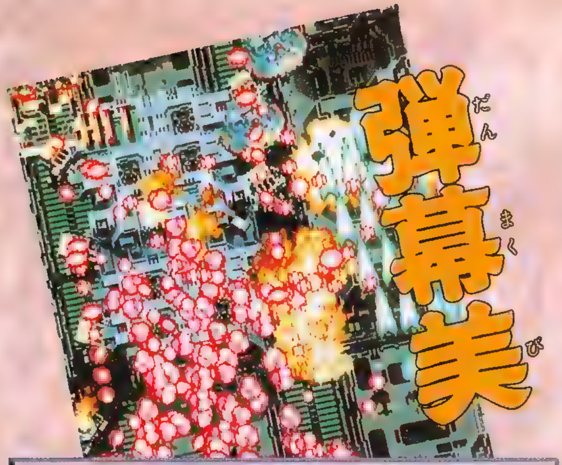


前作「首領蜂」から2年…。あらゆる面でスケールアップして帰ってきたのがこの作品。弾よけの面白さを徹底的に追求した作りは見事の一言。最終ボス・火蜂の狂乱ぶりに絶句する者続出！

199X ？



果たして『首領蜂』シリーズの3作目として登場するのか、それとも、インタビューにもある通り、まったく新しいタイプのシューティングなのか。いずれにせよ、楽しみであることに間違いない。



アンチ・安地派 パターンではなく、気合でよけろ！

―敵の攻撃パターンなんですが、どれも個性的で、プレイヤーの緊張感をとぎらせない熱い攻撃をしかけてきますよね。どうやって敵の攻撃パターンが作られるのかが非常に興味あるんですが…。

IKD 僕と神山さんではちょっと作りが違うと思うんですけど、僕なら「こんな攻撃させたら面白いだろうな、こんな弾幕の広がり方をしたら美しいだろうな」と思ったら、すぐプログラムに入れちゃうんですよ。とにかくアイデアが浮かんだら、まずプログラムに入れて、画面に出して、そこで面白かったらOK。面白くなかったら、そこからひと工夫できないのかとか考えて、それでもダメならボツにします。基本的に難易度のことは最初は考えないで、とにかくアイデアをまず具現化することから始めますね。

神山 僕の場合はIKDさんとは逆で、まずひたすら考えて、頭の中でイメージするんですね。敵がどういうふうに撃てば、どういう弾筋になって、美しい弾幕になるか。また、その攻撃はステージの難易度に合ってるかなど、徹底的にシミュレーションするんです。それから初めて実際に画面上に出してみるんですよ。

―それでもやっぱり、最終的には難易度の調整を考えていかなくちゃいけないんですよね。

神山 まぁ、1面から4面までは、ある程度シューター初心者でも、ボムを使っていけばなんとか進めるぐらいの難易度になってると思うんですよ。

IKD ただ、さすがに5面までくると「そろそろ難易度に関係なく、自分の好きなように攻撃を仕掛けてもいいだろう」と、欲求が高まってきちゃって…結局、心おもむくままに作っちゃいましたね(笑)。しかも僕は5面で1周最後だと思って作ってしまったんで、このあとに6面があるって聞いたときは、さすがに青ざめました(笑)。

広報 つまり、5面から『首領蜂流』が始まるんですよ（笑）。

―自分が作ったなかで、敵のこの攻撃が特に気に入ってるというのはありますか？

神山 6面ボスの発狂したときの攻撃（特にレーザー）なんか、結構気に入ってますね。

―6面ボスということで思い出したんですが…こういうことを聞くのはライターとして失格かもしれないんですが、6面ボスに対しての、正しいよけ方ってあるんですかね？

神山 一言でいうと…気合です(笑)。攻略するライターさんには申し訳ないんですが…。

IKD でもそれって、開発側としても大きな問題だったりするんですよ。開発の段階で、自分としてはさすがに「これよけられないだろ」っていう攻撃があるとしますよね。そうすると神山さんは「いや、よけられる」って意地を張るんです。じゃあ実際にプレイしてみせましょうとなるんですが、不思議となんとか気合でよけちゃうんですよね。これが(笑)。ふつうはよけ方のパターンとかがあったりするんだけど、神山さんのプレイは毎回毎回よけ方が違う。でも、とりあえずよけられるならなんとかなるってことで、その攻撃をOKにしちゃう僕も僕だったりする(笑)。だから6面ボスに関しては「気合でよけてくれ」としかいえないですね（笑）。

神山 安全地帯も意図的に排除してる傾向にあるんですよ。開発中も「はい、ここ安地あるから注意」って、アラを探すような作り方をしてたんで（笑）。

―以前、「5面以降、文中に気合という表現が多く用いられると思いますが、ご了承ください」と、記事中で書いたことがあったんですが、まさか開発者の口から「気合でよけろ」って言われるとは思いませんでした（笑）。

続編は出たりするのか？

―もし続編があるとしたら、こういうゲームにしてみたいというビジョンなどはありますか？

IKD 個人的には、『首領蜂』シリーズはこれで終わりにしたいというのがあるんです。ただ、もし続編を作るというのであれば、システム面をさらに進歩させるのと同時に、弾数を『怒首領蜂』の2倍ぐらいにはしたいですね（笑）。シチュエーション的には「1vs大戦争」という感じで、相手がてごわいほど、よけがいのある展開の作品に仕上がれば、と。

神山 僕はまた違ったシステムで、まったく別のシューティングを作ってみたいと思ってます。『首領蜂』『怒首領蜂』のようなノリを引き継ぎつつ、新たな作品にトライしてみたいですね。ただし、どうしても続編を作れというのなら、またIKDさんといっしょじゃなきゃ無理でしょうね。だって、あんな狂ったようなゲーム、開発者も同じ狂った者同士じゃなきゃ作れないですから（笑）。

CLOSE UP SHOUTING ③

バトルガレッガ
（96年・エイティング／ライジング）



1996年発売。ボム（ウェポン）を使うことによってスコアを稼ぐフィーチャーが多く、ガンガン稼いで残機を増やし、余分な残機はランクを下げるためにどんどん潰さなければならないというすさまじいシステムが特徴。発売から1年を経た今でも、熱狂的なファンは多い。

もし続編を作れというのであれば、弾数を『怒首領蜂』の2倍ぐらいにはしたいですね(笑)

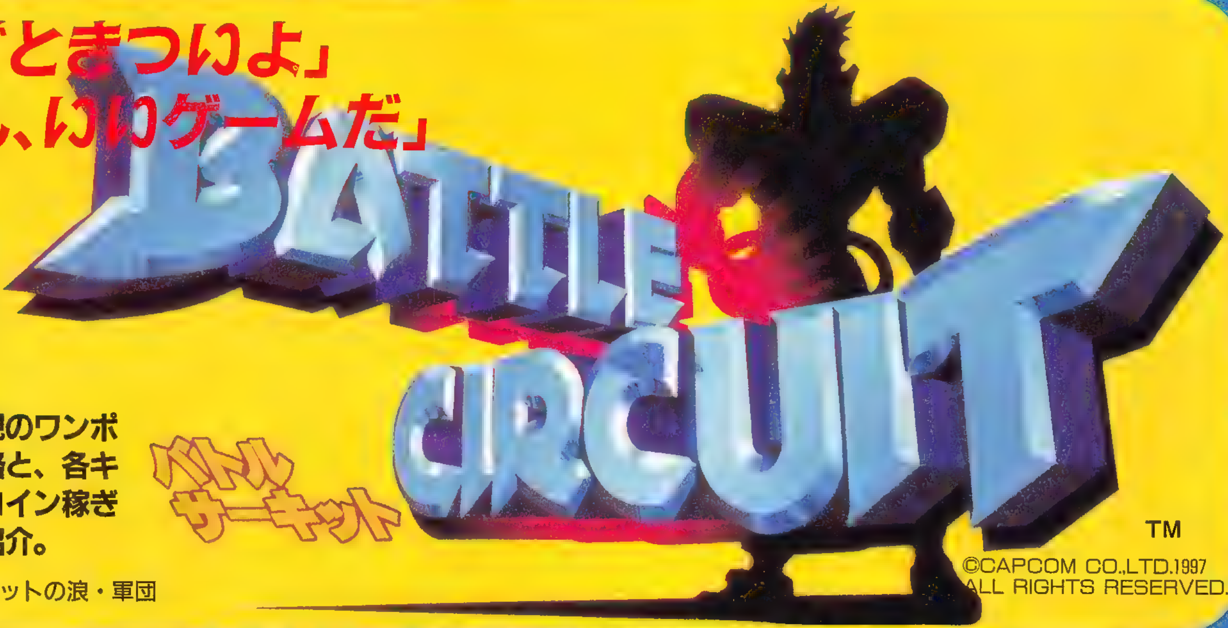
インタビューを終えて

スペースの都合で今回は載せられなかったのですが、IKD、神山両氏のソフト運射に対する考え方も印象的でした。以前本誌でも少し触れていますが、とにかく、実際にゲーセンでお金を払って遊ぶプレイヤーがBESTな状態でそのゲームを楽しめるように、という優しさが感じられるのです。そして一見、初心者お断りに見えるこのゲームが、実はシューティング初心者にも楽しく遊べるのは、この「優しさ」がいろいろな点で「遊びやすさ」になっているからなのだと思います。

IKD、神山両氏の“発狂コンビ”による次回作にも期待が持てそうです。（RED）

念願の『怒首領蜂』開発者インタビューが遂に実現できました。嬉しい限りです。今回、このような機会を設けていただいた、㈱CAVEおよび㈱アトラスの皆さん、本当にありがとうございました。（こーじ）

「稼ぐとまつりよ」「うん、いいゲームだ」



クリア重視のワンポイント攻略と、各キャラ別のコイン稼ぎも軽〜く紹介。

担当：サーキットの浪・軍団

まずはステージの攻略に入っていく前に、「おや？」と思われるフィーチャーについて紹介していこう。

UFOについて

たまに画面右から飛んでくるUFOは、1回攻撃を当てると体力回復アイテムを3つ落としてくれる。UFOは少し高いところを飛んでいるので、影を見てラインを合わせるのがよいだろう。

何回かプレイしてみると、UFOがいつも同じようなところで出てくることに気がつくと思う。実はUFOの出現はスコアに関係していて、左の表にあるスコアに達するごとに出現してくるのである。

UFO出現の規定スコア

250,000pts.	1,950,000pts.
560,000pts.	2,100,000pts.
830,000pts.	2,600,000pts.
1,000,000pts.	3,100,000pts.
1,520,000pts.	3,800,000pts.

380万点以降もUFOは出現するらしい（未確認）。

ただし、

●ステージクリアボーナス集計中に規定スコアに達した場合は、UFOは出現しない

●特定のエリアで規定スコアに達した場合は、そのエリアを過ぎるまで出現しない

という例外がある。

UFOにはもう1つ秘密があって、体力回復アイテムを落としてから画面左に逃げていく間に攻撃を当てると10Gの袋を落としていくのである。ここでうまくいくと3回攻撃を当てることができるので、30Gも獲得できる。

それでは、逃げていくUFOに当てるお薦めの攻撃をキャラごとに紹介していこう。

●ブルー&シルバー

この2キャラはラインを合わせて垂直ジャンプ攻撃でUFOを落とした後、その場で攻撃ボタンを連打する。このとき、UFOが自分を通過するあたりでレバーを左に入れるのがコツ。



他の敵に邪魔されなければ、安定して30G出せる。

●イエロー

画面の真ん中あたりでUFOとラインを合わせて待ち、自分の頭上をUFOが通過したら左にジャンプしてジャンプ攻撃を当てる。着地したらすぐに右を向いてウィップラッシュを出す。

●ピンク

ラインを合わせて垂直ジャンプ攻撃でUFOを落としたら、すぐに浮遊して逃げていくUFOを踏みつける。

●グリーン

このキャラは少し厳しくて、他の敵をつかんで通常投げでガチャガチャやっているところにうまく巻き込めれば、2〜3回攻撃することができる。

他の敵がいないときは仕方ないので、垂直ジャンプ攻撃で落とした後もう1回垂直ジャンプ攻撃を当てる。

コインザコについて

「コインザコ」という名前の敵キャラがいるわけではないが、たまに体力ゲージが表示されないザコ敵が出てくる。基本的に編隊で画面に登場して、飛び道具を撃ってすぐに画面外に消えてしまう。具体的に言うと、ステージ2のボス前最後のシーンで右→左と3機ずつ出るザコ敵などのことである。

なぜ、このザコ敵を「コインザコ」と呼ぶのかというと、このザコ敵をつかんだ状態でレバーをニュートラルにして攻撃ボタンを連打すると、最高10回まで殴ることができる。しかも、1回殴るごとに1Gのコインを落としてくれるのである。



つかみからの殴りでコインをザクザク稼ごう。

ちなみにコインザコにこれ以外の攻撃を当てると、1Gは落としてくれるものの必ず一撃で倒してしまう。

それではここから、ステージからの基本的なワンポイント攻略に入っていこう。

STAGE 1 Dr.サターンの宇宙船

このステージは軽いウォーミングアップのような感じだが、次の2つのポイントを踏まえておきたい。

まず1つめは、そこそこコインを稼いでおくということである。基本的にはボスの目の前に落ちている20Gのケースを忘れずに回収しておくこと、画面右上にあるマネーメーカーユニット（以後Mユニット）を効率よく活用することである。

このステージがスタートしたら、まず最初に3匹落ちてくるレプテイルを倒さないように、20Gのケースとバトルダウンロードユニット（以後Dユニット）を回収する。そしてMユニットのある右上方へに歩いていくと、追加のレプテイルが3匹落ちてくるので、合計6匹のレプテイルをMユニットで5Gのコインに換える。これだけですでに50G、あとはボスを倒したあとにご褒美で50G貰えるので、次のショップで100Gの買い物をすることができる。

2つめのポイントは、クリア時のスコアを調整する。これはステージ2のボス戦でU

FOを出現させるためである。これに関係してくるのがステージクリア時のランク（タイム）ボーナスで、ここでSやAランクでクリアしてしまうと、ステージ2の道中にUFOが出現してしまう。
ちなみに、このステージのランクボーナスのカウントは、ボスにやられ判定が発生してから始まるので、ここから15秒以上かけてBランク以下でクリアする。
ここで各キャラごとに最初の買い物を載せておく。

STAGE 1 終了時に買う物

シルバー	スラッシュストリーム	100G
ブルー	ハイパートルネード	50G
イエロー	ウィップラッシュ	50G
ピンク	ソニックスピン	100G
グリーン	なし	

STAGE 2 悪の巣窟・ディスコでフィーバー！

シーン1

まず最初にスクロールの止まるシーン1については、特に問題ないだろう。ちなみに、ステージ開始直後に画面をスクロールさせずにしばらく待っていると、ROB緑が2機出てくる。

シーン2

このシーンは、最初のドリアン1匹を倒すとわらわらとザコ敵が出てくるので、早めに右上の箱を開けて10Gの袋を4つ回収しておく。
ドリアンのパンチ攻撃はリーチが長いので、正面から殴りに行くのは少し危険である。ジャンプレバー下攻撃などで跳び込んで連続技を当てていくのがいい。
ドリアンを倒すとROB緑が4機出てきて、ROB緑を1機倒すとドリアンが2匹とMユニットが出てくる。ここはまずROB緑4機を優先して倒していく。
ROB緑4機を倒してドリアン2匹だけになっても注意が必要である。写真Aのようにドリアン2匹が横に並んでいるときは、手前の奴を攻撃しているスキに奥の奴にパンチされてしまう恐れがある。ドリアン2匹のラインがずれるまで待ち、1匹ずつ相手にしていく。

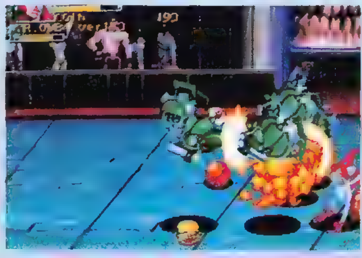

写真A。ドリアンが横に並んでいるときは攻撃してはダメ。

ここで出てくるMユニットだが、実はこのアイテムは画面内に敵がいない状況で取ると、スコアが1万点入るのである。これがステージ2ボスのところにUFOを出現させるために重要なので、ここでは画面内のザコ敵をすべて倒してからMユニットを取る。

シーン3

このシーンは左右から出てくるコインザコを効率よく殴るために、ある程度動きをパターン化しておきたい。
まずは、右上のドラム缶が見えるまで少しずつ画面をスクロールさせていき、これを壊してDユニットを回収する。ここで、右側に近づくと低空で左に飛んでいくROB黄が縦に3機並んでいる。一番上のROB黄にラインを合わせて少しずつ画面をスクロールさせて、ROB黄が反応して飛んできたところをタイミングよく攻撃する。この3機のROB黄は何か攻撃を当てれば、体力が残っていても逃げていってしまう。同じように真ん中と一番下のROB黄もラインを合わせて少しずつスクロールさせて攻撃する。
このあとスクロールが止まるまで右に進むと、左側にROB緑が3機降りてくる。ROB緑の影が見えたら画面の左下のほうに向かってダッシュで移動していく。そしてROB緑に追いつかれないように画面の一番下を右に向かってしばらく歩いていくと、右からコインROBが3機出てくるので、一番下のコインROBをつかんで左に向かって投げてしまう。これで左から引きつけてきたROB緑3機を巻き込めるので、上に歩いて真ん中のコインROBをつかんで殴ることができる。こいつを9回殴ったあたりで3機のROB緑が近づいてくるので、またコインROBを左に投げて巻き込んでしまう。
ちなみに、このパターンだとブルーの場合は、1匹目のコインROBを投げたあと最速でダッシュしなくてはいけないので少し厳しい。
残ったROB緑3機のどれか1機を倒すと、左からコインROBが3機出てくる。できればROB緑3機を一度に倒してしまい、次のコインROB3機に専念することが理想である。


画面の下のほうを右に歩いていき、


一番下のコインROBを左に向かって投げる。

STAGE2 BOSS ジョニー・ザ・ファンキーヘッド

ジョニーの攻撃はすごく痛いので、体力満タンからでも3回もくらってしまえば死んでしまう。きちんとスコア調整ができていれば、ここでUFOが出てくるので多少は楽になる。
ジョニーと戦うときの基本的なパターンは、まずジョニーと少し離れた位置で大ジャンプを待つ。このとき、ジョニーはプレイヤーと横のラインが合っていると、かなり離れた位置からでも攻撃してくるので、横のラインをずらして待っていよう。
ジョニーが大ジャンプをしてきたら少し動いてこれをかわして、そのスキに攻撃を当てるのである。


少し離れた位置でこの大ジャンプを待つ。

とりあえずこれだけでOKだが、1つ注意しなくてはいけないのが、ジョニーは黄色の体力ゲージが少し欠けるあたりでモードが変わって、自動的に全機能が150%アップする（資料より）。このモードはジョニーの攻撃がかなりきつくなるので、モード切り替えのときのコツを少し書いておこう。
①まず下準備として、ジョニーの体力を緑のゲージがギリギリ残るぐらいまで減らす。仮に連続技の最中であっても、これを途中で止めておく。
このとき画面内にROB緑が残っている場合は、ジョニーにダメージを与えないようにこれを倒して次の②を飛ばして③へ進む。
②ROB緑2機が落ちてくるのを待ち、ジョニーにダメージを与えないようにしてこれを倒す。
③ジョニーの大ジャンプを待ち、これをよけて連続技を当てる。ジョニーは起きあがるとジャンプして、空中で決めポーズを取る（画面が暗転する）。この間にジョニーの影を見て近づき、降りてきたところに連続技を当てる。

STAGE 3 砂漠のデッドヒート

シーン1

最初に左からガンボット緑が4機と右からROB緑が2機出てくる。これらをすべて倒すと、右からコインガンボットが3機→2機と出てくる。コインガンボットは出てきてすぐに銃を撃つので、正面から近づくのは危険である。あらかじめ画面の一番右で待っ

ておき、ラインをずらしながら上から順に倒していこう。

ただし、最後の5機目のコインガボットだけはつかみにいく。これを9回殴っているうちに、右からガンボット青が2機と左からROB緑が3機出てくるので、これを巻き込むように左に向かってコインガンボットを投げてしまう。

コインガンボットを倒すと体力回復アイテムを出すことがあるが、これは次のシーンまで持ち越せるので、体力があるうちは取らないで残していく。

シーン2

シーン1の敵をすべて倒すと画面がスクロールするようになるので、右上に箱が少し見えるまで画面の一番上を歩いていく。ここから溜め攻撃などで箱を壊すとDユニットと10Gの袋が出るので、右に歩いてこの2つを回収する。

そしたらすぐに左に向かってダッシュする。コインガンボットが左から3機出てくるので、目の前に出てくる一番上の奴を速攻で倒してから真ん中の奴をつかみにいく。こいつをある程度殴っていると右からブラック・エレファント（以後B・エレファント）が近づいてくるので、右に向かって投げてしまい、逃げようとする一番下のコインガンボットを倒しにいく。

このあとガンボット緑2機とガンボット青1機が出てくるが、このうちどれか2機を倒すと画面右にコインガンボットが3機出てくるので、こいつらも体力回復アイテムを出すことがあるため、コインを回収することよりも全部倒すことを優先する。

このシーンで注意することは、B・エレファントは一度転ばせると起きあがりに電気を出してくることが多いので、転ばせたあとに密着して起き攻めをするのは危険である。

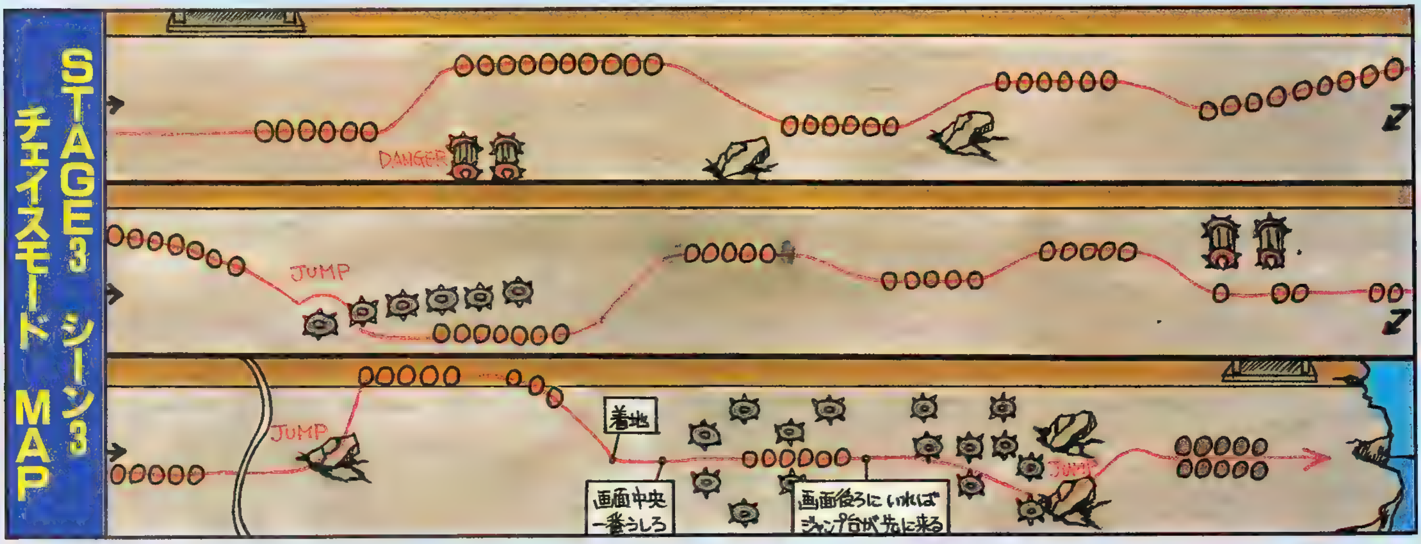
シーン3 チェイスモード

ここは全体のMAPを載せておくので、これを参考にしてもらいたい。稼ぎを考えている人にとってこのシーンは重要で、ここで落ちているコイン100枚をすべて集めると、パーフェクトボーナスとしてもう100枚貰えるのである。

稼ぎを考えない場合は、慣れないうちは前半の落ちているコインは無視して、ひたすらB・エレファントとラインを合わせてショットを撃ち込んで体力回復アイテムを回収していこう。コインの場所を覚えてきたら、コインを回収しつつ体力回復アイテムを取れるように努力してみよう。

ダメージを受けやすい円盤地帯についてだが、1つめは画面の上半分にいれば円盤がこないので安全である。コインを回収する場合は、レバーを右下に入れてジャンプして円盤の下側に入ってしまう。2つめは、画面の一番後ろで真ん中あたりのラインにいれば円盤に当たらずコインも回収できる。3つめは、しばらくして出てくる2つのジャンプ台の下のほうにラインを合わせて画面の一番後ろにいれば、ジャンプしてかわすことができる。

ちなみに、このシーンでジャンプ台を使うときは、レバーを前に入れること。このほうが飛距離が伸びるぞ。



世の中銭だよ銭

サーキットにおける錬金法

どの技を当てるかが非常に重要。
ちりも積もればマジに山になる。

担当：MVP

錬金法の極意

金さえあれば1UPも買えるバトルサーキットの世界。錬金法を知っているか知らないかでクリアのしやすさが格段に変わるといえよう。

ではどのように金を稼ぐのか？それは、

①金が出る技
②ダメージ

の具合で決まる。金がたくさん出る技でダメージが少ない技がいいのはわかるが、あまりにも当てにくい技だったり、ダメージが少なすぎて敵を倒せない、ということも含めると、各キャラで使う技は1つか2つに絞られる。また、この技では大群に対して不向きというときには、堅い敵が1匹になったときだけに絞ってつかっていくのもいいだろう。

左の表を参考にして楽な場所では積極的に錬金に挑戦してほしい。究極的にはボス戦も金の宝庫なのでがんばってみてはいかが？


技によってコインの出る数が違うのだ。

錬金技一覧表

キャラ	技	当て方	金
シルバー	ダッシュ攻撃	特に2段目を当てたい。堅い敵用。	1＋2
	投げ	巻き込むとそいつからも金が出るとき有。	2
ブルー	➡A	一度つかんでBで離してから出すといい。	2＋1＋1
	ハイパートルネード	遠目から出して攻撃力の高いところは当てない。	8ぐらい
イエロー	ウィップラッシュ	できればすべてこれでいきたい。	1×10
	エリアルダンス	大群相手にはこれ。	10
ピンク	ふみつけ	B⬆BからAで踏む。これだけでいきたい。	1×10
	ソニックスピン	ボス戦用かな。	3
グリーン	投げ	投げた後レバーを左右に振ろう。	1×10
	エイリアンツイスター	とどめはこれを使うといい。	5



エクステンドは15万点と30万点の2回ある。なので、1機や2機死んだところで痛くもかゆくもないのだ。気にせずいこう。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

ステージ5

このステージは空中戦。空中でのザコの攻撃がいやらしいぞ。

この面もまた、ザコ対策にはオートエイミングがいい。前の面からエイミングで来ている場合にはそのままいけばOK。

ただし、前のステージのボスで死んでいるときには、初めにエイミングを取るまでがキツくなるので覚悟しよう。

パワーアイテムはすぐに出てくるのだが、すぐに取りに行くと、中型機の餌食になるぞ。

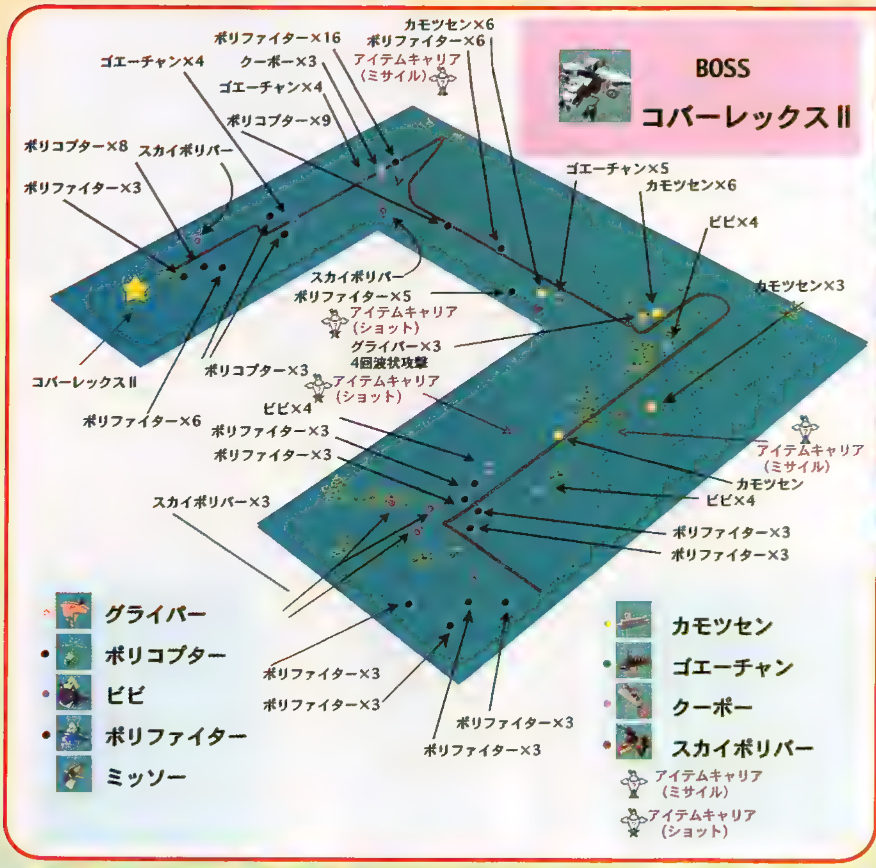
ここはひとまず中型機を退治してから、ゆっくりエイミングを取るようにしよう。間違ってバルカンなどを取ってしまうと最悪だ。

中型機「空中要塞スカイポリバー」

この中型機は、いくつかのパーツに分かれており、パーツごとに破壊していくこととなる。

この中型機は計3回出てくるのだが、その度に出てくる場所が違うので、覚えてそれぞれに対応していきたい。

初めの1機めは、右のほうから出てくるので、出てきたら、左のレーザー砲台→左の羽→左のバルカン砲→右のバルカン→レーザー→羽→本体の順で破壊していこう。弾を撃たれる前に速攻でレーザー砲を破壊して、安全場所を確保して戦うのがポイントだ。






中型機は、出てきたらすぐに砲台を片方壊したい。

巡洋艦地帯

次に、画面の下のほうに船がたくさん見えたら、その後巡洋艦との戦いになる。

ここで注意するのは、左右の赤い船。こいつらが例によって3発1セットの弾を撃ち上げてくるので、これに注意しながら、この赤い船を重点的にミサイルで攻撃していこう。

撃たれて、しばらくしてから判定ができて飛んでくるので要注意。

スカイポリバー2

今度のヤツは、左から出てくるので、これまた出現したらすぐに、今度は右のほうのレーザーから順番に壊していこう。弾を撃たれる前に速攻できるかがポイントだ。

一番マズイのが、レーザーとバルカン攻撃の間に挟まれてしまうこと。こうなる前に素早く砲台を破壊していきたい。

また、コイツの出すザコたちは、体当たりしてくるだけで、弾は撃たないから、安心してバリバリ倒そう。

回るザコ地帯

ここは、ザコが自機を囲もうと、左右から回転しながら出現する。

こいつらに囲まれてしまっては絶対にダメ!一番マズイ


ここのザコには囲まれないように、画面下で切り返す。

避け方だ。

囲まれないように、画面の一番下を左右に動いて、切り返しつつ倒していくのが良い。エイミングがあれば余裕だし、なくても切り返しはそんなに難しくない。

空母＋巡洋艦地帯

先ほどの船地帯につづいて、今度は真ん中の空母が登場。

ここは、真ん中の空母がザコを出しつつ、弾も撃ってくるから注意。ここは空母を最優先で破壊し、余裕があったら左右の赤い船も破壊していこう。

で、最後に3回目のスカイポリバーが出てくるが、ここは右下から出現し、しかも出現時から弾を撃ってくるので注意したい。

出てきたら、まず左のバルカン砲を速攻で破壊し、安全場所を確保して、左のレーザー→羽→右のパーツ、と破壊していこう。

最後のコイツは、エイミングでは破壊できないので逃げられてしまう。これはしかたないのであきらめよう。

5面ボス「量産型無差別殺戮兵器コバーレックスII」

ボスは、空飛ぶコバーレックス。今度のヤツのが弱いぞー

まず、コイツに対しては、エイミングがあるかないかで、対処法が変わってくる。

というのも、コイツの攻撃パターンは、背中に背負っている砲台を破壊するか否かで、攻撃パターンが変わってくるからである。

エイミングがあれば、速攻で砲台を破壊できるので、攻撃パターンも一定のものになる。

無いときには、破壊に手間取る分、よけいな攻撃が間に入ってくる。詳しくは図を見てもらおう。

基本的な攻撃のかわし方は変わらないので、そのまま各種攻撃に対応していけばよい。

では、各種攻撃の対処法を見ていこう。

●回転火の玉

まずは、ヤツが登場してすぐに反転し、自機の周りを回りながら、火の玉を出してくる。

これは、落ちついて自機の正面にスキマが出来るのを待ち、真っ直ぐにスキマを抜けよう。必ずスキマは出来るので心配無用だ。


火の玉は、必ず正面にスキマが出来るので安心して避けよう。

●バラまき弾

これは、前のコバーレックスとほぼ同様にかわせばOK。だが、このあとヤツが画面中央正面から迫ってくるので、それに注意して、あらかじめ左右に避けているようにしたい。

●迫ってきて背中から弾

これは、エイミングがあれば、左右に逃げながら砲台を攻撃できるので問題ないハズ。

エイミングがなくとも、避けるだけなら左右に逃げて火の玉を上下に避ければいい。

●リングレーザー

これはショットで撃ち壊せるので問題なし。

●青色レーザー

これについては、図を参照してもらいたい。図のように、ヤツのレーザーは、上下に放物線を描いて飛んできているので、それさえ分かれば、あとは、画面を左右に楕円形を描くように回って避ければ何の問題もなくかわせるハズだ。

撃ち込みが完璧ならば、ボスの青色レーザー（砲台破壊後）をかわし切らないうちに、ボスは死んでしまうだろう。

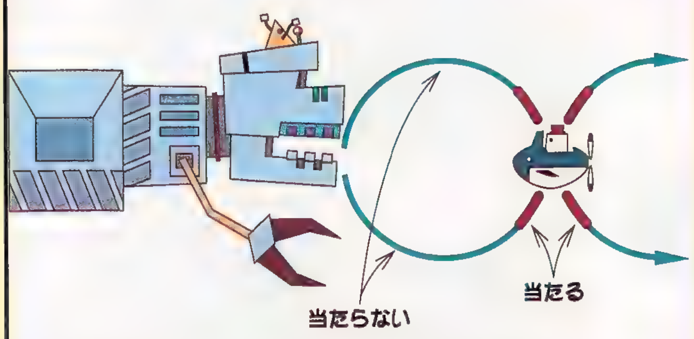

青色レーザーは、画面下半分を使って、左右に楕円形に動いて避ける。

コバーレックスII 攻撃パターン

1.回転火の玉
⇩
2.バラまき弾
⇩
3.迫って来て砲台から火の玉
⇩
4.リングレーザー
⇩
5.バラまき弾
⇩
6.迫って来て反転
⇩
7.青色レーザー ← ここで倒せる
⇩
8.迫って来て反転
⇩
9.リングレーザー

※砲台壊せない（3.から）→ リングレーザー → 青色レーザー → 迫って火の玉 → 壊すまでくり返し
※壊したら（4.へ）

<図－②> 青色レーザーの見方



※横から見ると、このようになっているので動き回っていれば当たらない!!

ステージ6

この面は、とにかく敵のザコの弾がいやらしい面だ。弾数がとても多いので、一瞬たりとも気が抜けないステージ。

弾避けは、左右の切り返しだけでなく、上下の切り返しも使っていかないと、うまく抜けることはできないぞ。

前半

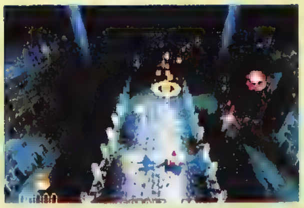
初めにいきなりたくさん弾が飛んでくる。

ここは、手前が崖になっていて、ミサイルが初め届かないので、ミサイルが届くように、なるべく前に出てミサイルを撃っていくようにしよう。

で、しばらくすると、真ん中に通路のようなものがある場所に来る。

ここは、左右にザコが出るが、コイツらはエイミングで倒しつつ、真ん中の通路にミサイルを常に垂れ流していくようにしよう。

なぜなら、この通路は、ザコ砲台（丸い茶色のヤツ）が沸いて出てきて弾を撃ってくるからだ。出現してから撃っていては遅いので、常にミサイルを垂れ流すように出していきたい。


中央の通路にミサイルを常に垂れ流すようにしていこう。

レーザーザコ

ステージの途中に出てくるレーザーザコ。

コイツは、初め遠くのほうからレーザーを撃ってくる。自機の座標を狙ってくるのでボーッとしているとやられるぞ。

コイツのレーザーは、縦に長い判定を持っているので、うかつに切り返そうとすると死ぬ。

なので、切り返そうとはしないで、ちょっとずつ座標をずらしながら撃っていくといいだろう。

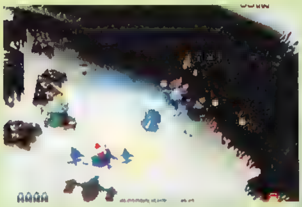
後半

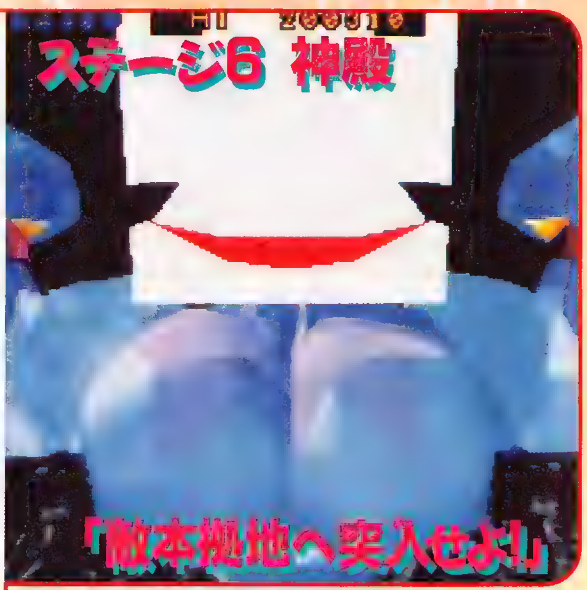
後半でキツイのは、カーブになっていて、ザコ砲台がたくさんたむろしているところだろう。

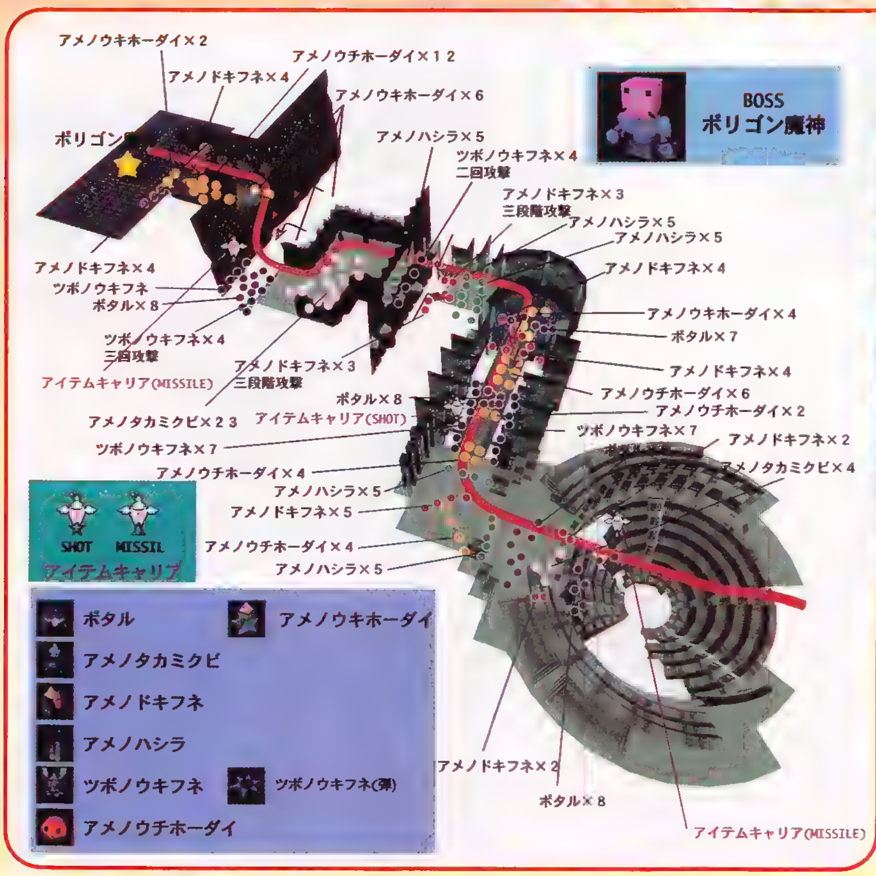
ここもまた、初めは手前が崖になっていて、ミサイルが届かずに苦戦する。

ミサイルが届くようになったら、早めに前に出て、ミサイルでできる限り倒しておきたい。このあとは道が曲がっていて、カーブしながらこのザコの弾を避けなければならないからだ。

カーブでは、ザコの弾が横に流れてくるので注意。流れを良く見て避けていこう。


ここはミサイルでなるべく撃ちつつ、やはりアドリブも入る。





最後に曲がりきるところでは、若干高さが変わってくるので、弾があたらないこともある。

動き方は決めておきたいが、大抵アドリブが入る場所だ。

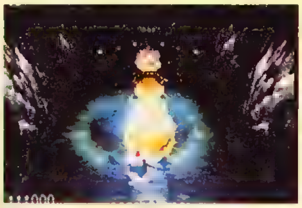
また、抜けた後も、すぐに前方に空中のザコがたくさんいるから注意しよう。

矢印砲台

最後の難関は、カーブを抜けた後、地面から矢印状に砲台が湧いてくる場所。

ここは、ちゃんと出てくる場所を覚えておいて、あらかじめミサイルを置いておくのが重要だ。

真ん中の一列（画面中央）に、ミサイルを垂れ流しておいてやれば、真ん中の砲台を速攻で破壊できる。あとは左右に切り返しつつミサイルで破壊すればOK。


矢印状に出てくる砲台。覚えておいて、中央の一列を速攻で破壊する。

6面ボス「ポリゴン魔人」

このボスは、ミサイルで6つあるボスの箱を破壊していくことで倒せる。

ショットは、ボスの出してくるザコを倒すときにしか役に立たない。

なので、共用ショットでプレイしている場合は、無駄にショットを撃たないようにして、確実にミサイルでボスの箱を破壊していくようにしよう。

ボスの攻撃は、箱を壊していくタイミングによって変わってきてしまうので、ここでは、一番やりやすい方法でのパターンを載せておく。

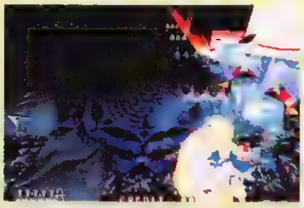
基本的に、ショットパワーがなくても、ミサイルがある程度連射できればこのパターンでいけるはずだ。

攻撃パターン

攻撃パターンについては、これまた図を参照してほしい。

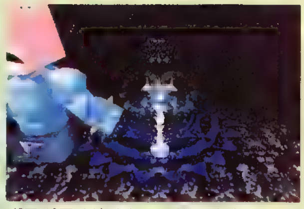
このように、ボスの攻撃パターンに合わせて、そのときに攻撃できる箱を素早く破壊していくようにする。

始まると、まず正面の箱が右に動くので、動きに合わせてミサイルを連射して1つ破壊。続いてその1つ左の箱もミサイルで速攻しつつ、波動弾を避ける。前後の動きで避けよう。


初めに手前の箱2つを速攻で壊そう。

5WAYのときには、正面で避けつつミサイルで正面奥の箱2つを破壊できるように撃ち込もう。

ボスが回転し始めたら、すばやく画面の中央に逃げて、回転中はミサイルを垂れ流してダメージを与えるようにする。

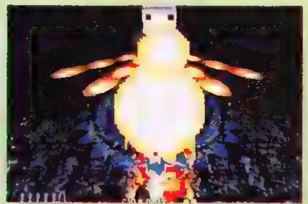

ボスが回り始めたら、画面中央でミサイル垂れ流し。

注意したいのは、ザコの攻撃。ザコの弾をうまく前後に引きつけてから、画面を回るようにして避けるといい。エイミングがなくても、つらいが、何とかなる。

で、最後に注意したいのが、最後の2つになってからの5WAYのとき。

このときには、最後の箱を壊しにいくのだが、必ず先に手前の箱から壊していくこと。この奥の箱が先に壊れると、このあと5WAYが撃ち終わらないうちに最後の1つの箱が回転し始めてエライことになる。

必ず手前の箱から壊し、奥の箱が回転し始めるまでに、トドメを刺せるようにしよう。


最後の2つは、手前の箱から壊すこと。

ポリゴン魔人・攻撃パターン

1. 波動弾×6
↓（手前の2つの箱をミサイルで壊す）
⇩
2. 5WAY弾
↓（奥にある箱の正面2つを破壊）
⇩
3. 波動弾
↓（ココは避けるだけ）
⇩
4. 回転攻撃
↓（画面中央に行き、ミサイルをたれ流す）
⇩
5. ザコ攻撃
↓（右上の箱と、手前の左の箱を壊す）
⇩
6. 波動弾
↓（ココも避けるだけ）
⇩
7. 5WAY攻撃
↓（手前の箱↓奥の箱の順に壊して終了）

次回予告

今回はページが少なくて大変だった。

次回もこのペースで、最終面攻略＋αの何かを考えているので要期待。



[illegible]第2回

ときめきメモリアル™ 〜おしえてyour heart〜

今回はときめきセンサーの秘密(?)&メッセージカード・サマー特集だ!

担当：けそwithクリスタルマイソ

姿なき挑戦者

押忍!僕はゲーメスト編集部・コナミ担当アシスタントのコドモ（22・松田優作好き）。今日は「ときめきメモリアル〜おしえてyour heart〜」の取材にコナミまで足を運ぶことになりました。

今日の担当ライターは編集部きってのデスメタルライター!ワイルダーKEーさん。普段は温和なメモラーなんだけど、やっぱり家やステージでは鶏の首かっ切って生き血を飲んだりギターを燃やして大暴れしたりしているのかな。そんな不安に駆られつつも、僕らはコナミへと急ぎました。

K「先月はティーム如月に出し抜かれたが、今回はそうはいかねぇ。地獄の使者・はにわ帝国所属三つ編み狂戦士団がバッチリ仕切らせてもらうぜ!SHEAAAAK!」

コ「よーするに古式さんLOVEな感じなんスね」

K「こーいつう、そんなにストレートに言っちゃあテレるじゃねぇかあ」

そう言いいつつ照れ隠しにワイルダーさんが僕に放ったボディブローは、やけにコシの入った絶望的な一撃でした。



颯爽とコナミに乗り込むK−TAN。手と足が同時に出てますけど。

573㎞を突っ走れ

K「今回の取材の目的は、ときめきセンサーをプレイヤー側で制御して、戦局を優位に進めることにある」

ワイルダーさんは、筐体を前にして力強く語りました。

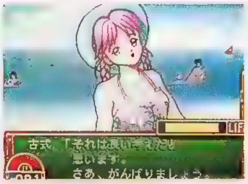
コ「制御?」

K「まあ聞けコドモ。このセンサーは我々の心拍数、発汗度を測って、ゲームの進行に影響を与えている。ならばそれを逆に取って、選択肢に合致するようにこちらのコンディションを合わせてやればいいのだSHEEEAK!」

コ「はあ…」

K「冷静さが求められる場面にはノルウェーの氷土のように。ときめき必須な時には燃え盛る地獄の炎のように!臨機応変に立ち向かっていくぜ」

コ「なるほど。こちらで心拍数その他を調節してやれば、センサーに左右されることなく的確な答えを弾き出せるという訳ですね。…でもそんなにうまくいくのかなあ」



ワイルダーさんに賛同してるかどーかは知らないが、とりあえずターゲットは古式さん。

闇に光る目

K「まずは気合から入る!相手はマイペースな古式さんであるからして、こちらが少々オーバーロード気味のほうがバランスがとれるというものだGEEEAAK!」

そう言うなり、ジャーマン仕込みのシャウトを発しつつワイルダーさんは筐体と向かい合いました。ちょっぴり不安みたいな。



これは気合入れ過ぎ。みんなはもっと落ち着いてプレイしよう。

スタートしてしばらく経つと、季節は夏に変わりました。あれ?ワイルダーさんのコブシがプルプルと震えているぞ。

K「夏ーこれぞ男の正念場ッ。ここはときめ気合全開で臨むしかないだろうYEAAH!」

そう言うなり、いきなり腕立てを始めるワイルダーさんーあひーぃ。

コ「な、何やってんスか!?」

K「見れば分かるだろう!こ のスラッシュ腕立てで体温、脈拍をマキシマムまで持って行くのだYEAAAAAAH!」



嵐のような腕立てが炸裂!みんなは店内でこんなマネしちゃダメだぞ。

K「ゼーハーゼーハ…ぐおおおヴォルテージMAX!これでどうだ!?」

センサーに手を乗せるなり、気合一閃、決定ボタンをプッシュするワイルダーKEー!

コ「あり…?」

K「S――――TT!」



何だか空回り。気合入れ過ぎだっつーの。

コ「古式さんも疲れちゃってますよ。ダメっすね」

どうやら過剰な気合はイケてないらしいことが判明。それとも選択肢がマズかったのかなあ。

その後ろ、センサーと苦闘するワイルダーさんの背後で静かに見守る2つの目が…。



…ウシシやっとるのう、と取材室を覗くのは、コナミ販促部の小坂田さん。K-TANの悶絶っぷりにご満悦だ。

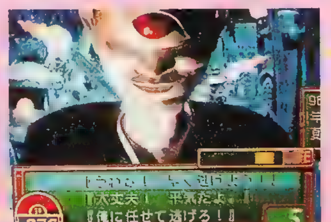
勇気ある戦い

K「ギャース!化け物!」

2年目の夏、縁日イベントに起こった肝試し大会ー(?)

コ「ワ、ワイルダーさんここは冷静に、ビークールっスよ」

怖いモノ好きな古式さんの前でうろたえては男がスタリオン。ここは何げなくサラリと答えるのが…。



脱腰！

コ「な、何やってんスかー!」

何とワイルダー、いきなり座禅を組み始めたぞオ。やばいよこの人ッー



心既に空か。

制限時間が迫る!その時、ワイルダーさんの目がカッと見開かれたぞー

K「見切ったアアアー!」



PF573のつるりんくん（仮名）に啓示を受けて、立ち上がったワイルダー!

閃光と共にボタンをプッシュー『大丈夫…平気だよ』…成功だーセンサーには瞑想は有効なのか?っつーかエラーって出てますよワイルダーさん。

で、次は水族館でのデート。古式さんで水族館と言えば…。そう、イルカに水をかけられるイベント！



古式さんもニッコニコ。



濡れちゃった古式さん。おやおやまあまあ。

コ「ワイルダーさん、差し出がましいようですが…ここは一つ、冷静にかつ紳士的に対処しては…はうう!?」

何とワイルダー、稲妻の如きモーションでスクワットを始めたではないか！


RUSH！RUSH！
もう誰も止められない！

コ「そ、そんなコトして熱くなってどーするんですかぁあ」
K「SHAAAAAKE！俺は今猛烈に熱血している！そしてときめいている！この血のたぎりを抑えることができようか！」
コ「でもここは冷静になる場面ですよ絶対きっとマジで」
K「ファッ○ン！例えここが攻略上冷静になる所だとしても、俺は自分に忠実に生きるぜ！おりゃっせい！ねりゃっせい！」
コ「いっやああああああ！」

栄光は誰れのために

結局、センサーをこちらで制御して、ゲームを優位に進めようとした企みは失敗に終わってしまいました。やっぱり、このゲームは自分の気持ちに正直になって進めていくよりほかはないのかな。

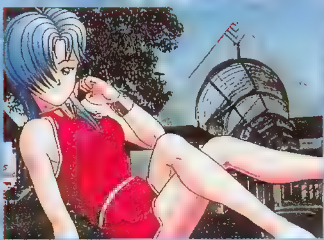
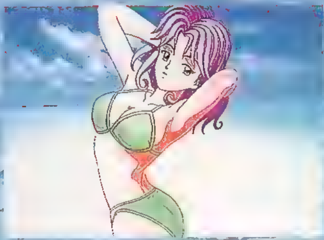
ときめきメモリアルは自然体で遊んだほうが一番だよね。燃え尽きて灰になったワイルダーさんを見ながらそう思った、初夏のある日でした。

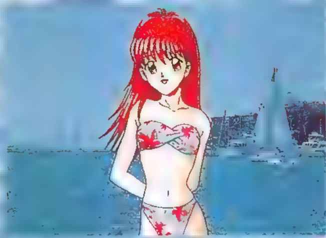
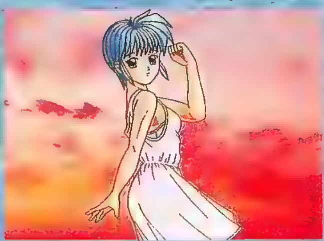
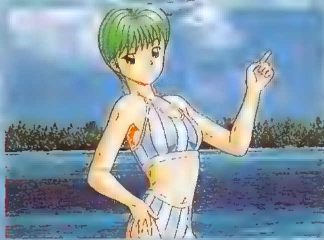

戦いに敗れた漢の残骸。背中が煤けてるなあ。

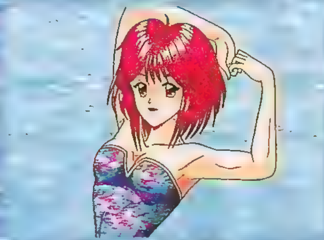


『夏色写真館』

このコーナーでは、ゲームをプレイして入手できるメッセージカード、その中でも彼女たちのサマーシーズンでのイイ顔を集めてみました！何と豪華にプレゼント付きだ！

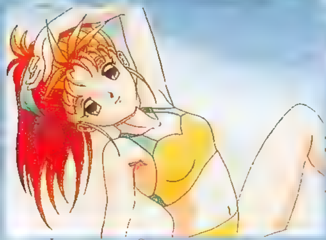
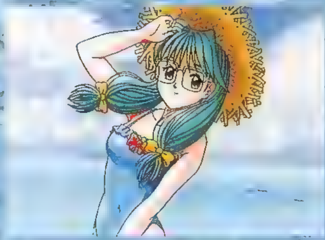


プレゼントのきまり

ここに掲載したときめきカード&メッセージカードファイル（カードが各1名、ファイルが5名）を所望の方は、欲しい賞品名を明記して、

〒101 東京都千代田区神田神保町
1－26 新声社3F
『発汗指数150の対決』係まで。

お一人様ハガキ一枚まで応募可だ。欲しい意気込みなどを書いてガシガシ応募しよう。

走る? いや飛ぶ?

SAN FRANCISCO RUSH EXTREME RACING
サンフランシスコ ラッシュ

この豪快さがアメリカっぽい!
大爆走ドライブゲーム!!

担当:ずるずる

アメリカが舞台ドライブゲーム!

そのタイトルからもわかる通り、舞台は「サンフランシスコ」。といっても私にはイメージでしかわからないけど、どうかな。これでわかれば安上がりかも!

3つのコース、マシンも選べる!

そのサンフランシスコを舞台にドライブゲームが展開されるのだが、走るコースを3つの中から選べる。



1つは、こりゃ〜やさしすぎるぜ!と鼻歌も出そうな初級コース、1つは、これって、チキ○キマシン猛レース?て感じの中級コース、残る1つは、上級者でないと手に負えない上級コース、という3つのコース設定となっている。



クルマは4タイプから選ぶ。最初はやさしいのからがいい。

予備知識として頭の端っこに置いておいてほしいのだが、このドライブゲーム、下にある写真を見てもわかるけど、妙にアグレッシブな作りになっている。いつも通りコースを覚えるだけではダメそう?立体的なマップが必要かも!

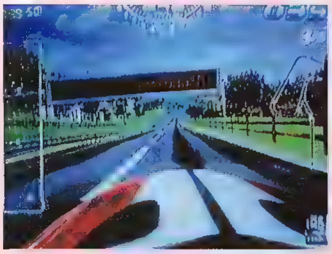


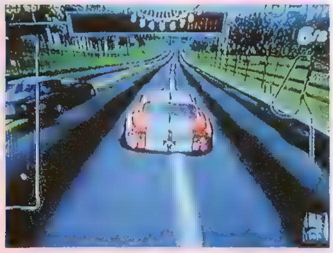
おおまかなコースのレイアウトは、コースセレクト時に見ることができる。一応これが基本。あとは実際に走って把握していくしかない!

視点は3つ!

3DCG系のドライブゲームではもう当たり前となった視点切り替えボタンが付いている。このゲームでは、3つの視点が用意されているぞ!







このすごさがたまらない!!

コースが決まれば次はマシン。アメリカが舞台ですからそこに登場するマシンは…当然アメリカンなアメ車!

大きく迫力のあるマスクをしているものばかり!自己主張をしっかりしているよね、この国のマシンは!



ブオ〜ン!縁石にのりながら追い越す!



ジャ〜ン!ってどこ飛んでんの!!

そのマシンは4つ。

でもこれ、ビューボタンの1を押しっぱなしにすると、なんとボディの形が変化!

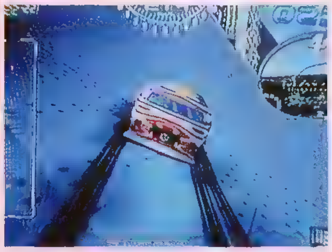
マシン自体は、初級者用から上級者まであるので、自分のレベルと相談して決める。

なおシフトは、オートマとマニュアルがあるぞ!

操作は、ハンドルとブレーキとアクセル。これらにビューボタン(3つ)、ミュージックボタン(曲が流れる)、アボートボタン(デモシーンなどをキャンセルする)が付く。

シフトレバーは、4速タイプで、リバースボタンを押しつつアクセルを踏むとバックもしてくれるのだ!

これで操作はOKなはずだが、地上だけを走るわけじゃあないんだよね!ジャンプもする!それも「大」だよ!





テロリストをやっつけろ!!

MAXIMUM FORCE

マキシマム　フォース

アタリゲーム社のガンシューティングゲーム!敵はテロリストだ!!

担当:するする

悪を撃滅せよ!

アメリカのアタリ社が作ったガンシューティングゲームの「マキシマム　フォース」の紹介をしよう。

このゲームには、3つのストーリーが入っていて、そのストーリーに従い、悪を撃滅していくというもの!

気分は特殊部隊だ!

その3つのストーリーとは後に詳しく書くが、テロリストや、犯罪組織を倒すというものだ。

プレイヤーである君の役目は、その悪の根源を撃滅するために送り込まれた特殊工作隊なのだ。

強力な銃を持ち、悪に立ち向かうわけだが、その任務は難しく厳しい。はたして君はその仕事をクリアできるだろうか。

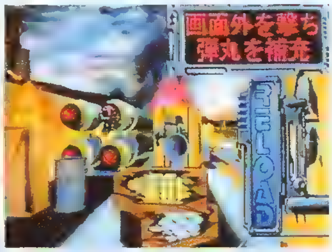
3DCGにより気分は特殊部隊!!

写真を見てもらうとよくわかると思うが、とにかく絵がきれい。これはアタリのゲームでは当たり前的なことになるが、このこだわりがいいんだよね!3DCGならではの演出なんだけど、ここまでやってくれると文句はない!

実写に近いこの雰囲気の中で任務をこなすわけだが、あまりにリアルすぎて最初は撃つのが怖くなるかも。だって建物はCGだけど、人間は実写なのだもの。しかし、怯えていると…やられるぞ!



どのミッションから始める?ミッション3は最後だけど…。



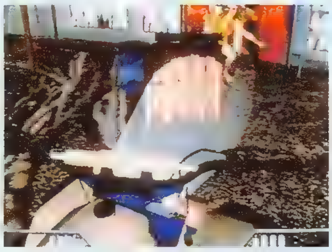
弾が切れたら、画面外を撃つことで補給することができる。

さてゲームの進行であるが、先ほど3つのストーリーがあると書いたが、それは3つのミッションの形で存在し、ミッション1、2のどちらかからゲームをスタートし、次に残ったミッションをクリアし、最後のミッション3へ進んでいく(ミッション1、2をクリアしないとミッション3にはいけないシステム)。

非常にシビアな展開になりそう。ではその3つのストーリーについて書いていきたい。



バリン!!いっか～ん!ピンチ!すぐに迎撃しないと…。



おっ!箱の後ろから女性が!サーチライトで追う演出もある!

ミッション1は、イースター島に核兵器工場を作ったテロリストたちを撃滅する話。

ミッション2は、巨大銀行のお金を盗んで市場混乱を狙う犯罪組織を撃滅する話。

そしてミッション3は、南米のジャングルで危険な洗脳物資を創り、世界にばらまこうとする組織を撃滅する話となっている。

どれも気を抜けない任務になりそう。う—む、君には少しきついかな?大丈夫?



ミッションをクリアするとこのようなデータも出る。



今年も面白いぞ！97年度最新データ版！

ダイナマイトベースボール97

社団法人日本野球機構・プロ野球12球団公認

大物選手が移動した今年、選ぶチームをどこにする？

担当：ずるずる

㊟画面は開発中のものです。

97年度版の最新データに注目！

昨年から今年にかけて、いわゆるストーブリーグ中に、大きな動きがあったことは野球ファンなら誰もがご存じ！そう、あの大物選手のFAによる移動もバッチリ入っているのだ！



タイガース1点先取！相手は新ユニフォームの近鉄だ！

となると動き出すのは巨人ファンかな？それとも日本ハムかな？おっと千葉ロッテも忘れちゃあいけないよね！

そういったことを考えると、選手の使い方って、けっこう変わってくるかも！

当然、ユニフォームが変わればそれも変わる！よりリアルなものになっているのだ！

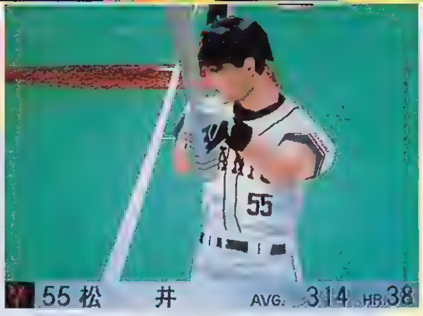


球界のスーパースター、「イチロー」もいるぞ！目指せ4割！

前作より強力にパワーアップ！

前作の「ダイナマイトベースボール」は、モデル2基板で作られたこともあり、非常にリアリティにとんだゲームであった。

今作はさらにクオリティを上げ、最新バージョンとして出来上がったものだ！



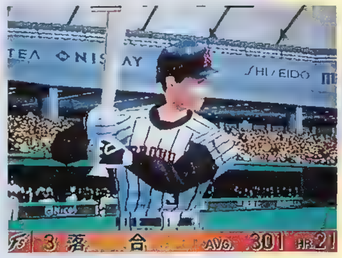
「松井」だ！背筋力330kgだって…当たれば…。

プレイ方法は前作と同じだ！

1レバー2ボタンに、バットスイッチというのがこのゲームの操作系。非常にシンプルで分かりやすいもの。

ゲームは1人でCPUと対戦するか、2人で対戦するかのどちらかとなる。

遊びやすさも抜群で、ボールを自動追尾したり、オート補球をし、ゲームをスムーズに展開できる。



移籍した「落合」は…そう、この球団だよね！



「清原」は巨人へ！これは…使える？

前作をやっていて気に入っていたのが、あのカメラワーク。TVでも見られない視点での映像は、まさにダイナマイト級！そのド迫力にすっごく感動をしたんだけど、そのあたりも要チェックのところ。

今年もまた熱い対戦ができそう！群馬（？）までやりにいかにゃ〜！



「清原」対「ヒルマン」て？あ、あれ？



反動がゴツイ!!

OPERATION THUNDER HURRICANE

今回は1、2面を紹介。2人用が特にオススメのこのゲーム。友達と一緒に盛り上がろう!!

担当：パッパラ隊副長　スー

すべてが破壊可能!!

サンダーハリケーン最大の特徴は、敵だろうがオブジェクトだろうが、そのすべてを破壊できるところにある。例えば、そこら中から湧いてくる敵とかは当然として、敵兵士が出てくるほったて小屋や、見張り台、鉄塔、果てはヤシの木まで画面上に表示されるものを消し去ることができる。

とはいっても最後に挙げたヤシの木だけは撃ってしまうと一本につき、10点の減点なのでハイスコアを狙う人は注意してほしい。

作戦開始!!

ミッション1はアジア南東部に資源確保するためゲリラ展開している枢軸軍に対し、敵前線基地のある占領地帯の防空ラインを強行突破し、敵地に潜入するのが目的である。

進行自体は高高度での空中戦がメインで、イロコイ風の兵員輸送ヘリコプターや、MIG-21風の戦闘機などが襲ってくる。

当然アサルトライフルで応戦するのだが、このライフルは強大なリコイルショックのためか、照準が定まらず着弾点が微妙にズレる。

これが敵キャラならまだしも、敵が撃った弾になると話は別。死活問題に関わってくる。対処方法とすれば、肘を中心にしてなるべく半径を小さめにして銃口を回しながら弾をバラまいてやると飛来する敵弾を撃ち落としやすくなるぞ。

スタートすると、イロコイ風ヘリの編隊が画面左から出現する。ほかにも多数飛来するイロコイ風ヘリもそうだが、ある程度画面上を飛んでから側部のハッチが開き、そこから搭乗している兵士がバズーカで攻撃してくるので、余裕で攻撃を開始してくる前に撃ち落とせる。

次にMIG-21風戦闘機の大編隊が彼方に向かって飛んでいくので、どんどん撃ち落としてやろう。たまにこちらに向かってくるのが数機いるが、前述の方法で対処すればダメージを受けずにやりすごせるだろう。



ヘリのハッチが開くまでに撃ち落としてやればOKだ。

STAGE1のBOSSはイロコイ風ヘリコプターの3機編隊だが、出現した順に攻撃してやれば何の問題もなくクリアできるだろう。



こいつらがミッション1のボス。楽勝っスね。

MISSION2

ミッション2の指令は、内陸部に残る敵後方支援部隊を焼き払い、偽装されている寺院に隠れた敵巨大戦車部隊をせん滅することにある。

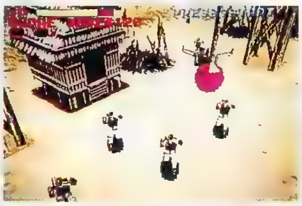
スタートするとミッション1とはうってかわって低高度での戦闘となる。敵も主に対空ランチャーを担いだ兵士や、87警戒偵察装甲車タイプ、迫撃砲などでこちらを撃墜しにかかってくる。

さすがにミッション1よりは飛んでくる弾数が増えるので、危なくなったらすかさずグレネードランチャーをブッ放そう。ただし撃ちすぎに注意。後半のステージボスはかなり手強いので、どうしてもグレネードランチャーが必要になるので温存しておこう。

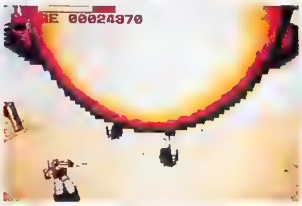
低地の一本道を抜けると、目標の寺院にたどり着く。ここでは敵兵士の猛攻にあうが、アサルトライフルの乱射でなんとかしのげるだろう。



飛び去ってゆくMIG-21風戦闘機。すべて落としてやろう。



こうわらわら攻撃されちゃあ、たまらん!!こういうときに、



ドカンとグレネードランチャーを一発撃ち込んでやると、



ほ〜ら、あとかたもないッスね。走っている兵士は直後に出たもの。

この攻撃をやり過ごすと、寺院の中から巨大なゲパルト風の対空戦車が壁を突き破って出現する。しかも全部で5台出てくるのだが、順番に、各個撃破してやれば難なく倒せるはず。

ちなみに、各ミッションのボスは無理に倒さなくてもやり過ごすことができる。いいかえればボスには攻撃しないで、ボスの攻撃だけを撃ち落としてライフ優先で進んでもいいわけだ。ただしこの場合はミッション終了後のクリアボーナスは入らないので注意。

サンダーハリケーンは1PLAYではかなりキツいが、2PLAYだとグレネードランチャーの弾数が単純に増えるので、展開がかなり楽になる。できれば2PLAYで楽しんでほしい。



偽装寺院の中から、ゲパルト風戦車が登場!!



オエ〜〜こんなにいんの!?きいてないんだけど。



ヤリ込むほど筋肉痛があぁ!!

TOP SKATER™

SEGA SKATEBOARDING

ゲーム中に何ができるのか!?と
セカンドインタビューact.1を収録。

担当：スー

ついに開幕!!

やっと言うかついにと言うか、満を持して大会が開幕した。大会出場者（プレイヤー）の現時点での傾向をみると、ただ漠然とコースを爆走してトリックを意識してキメずに完走してしまっている選手が多数見受けられる。

完走すればとりあえずはタイムボーナスがはいる。しかしそれでは得点が低く、とてもじゃないが上位入賞は狙えない。

ということで、トリックをキメる基本を押さえたい。

タイミング重要

トリックをキメるにあたっての一番の基本はコース各所に設置されているジャンプ台。ここでボードに入力を加えることでトリックが発生する。

またトリックをキメると画面右に〝TrickGrade〟なるものが表示される。これはジャンプ台上のどこでボードに入力したかにより変化し、ランクがEからSまでありジャンプ台の先端で入力するほどグレードの高いトリックが発生し、スコアも高くなる。

下の図をみてほしい。これらのトリックはすべてバックによる入力だけである。これだけでもさまざまなトリックが発生するので他の入力も加えると、一体どれほどのトリックが存在するのか見当がつかない。どのトリックが高得点なのか各選手で研究してほしい。

もしジャンプ台を越えてから入力してしまうと、トリックミスとなりキャラは転倒してしまう。転倒すると速度が低くなるので、ボードを左右にスライドさせ速度を上げよう。速度の遅さはトリックをキメたときのスコアの低さに繋がるので注意。

エッ!? こんなところも!?

TOPSKATERのコース上には、さまざまな障害物（ドラム缶、パイプ、ブロック塀、看板など）が多数設置されている。じつは、これらも隠れたトリックポイントなのである。



フロント入力小ジャンプで、このように乗ることができる。



ブロック塀にも乗れる、フロント入力をやめると降りられる。



着地後、すぐにもう一度ジャンプして、



コカ・コーラ看板を目指して、ここから、

トリックのキメかたは簡単とはいえないが（その時の状況によるので）、一応、フロント入力で小ジャンプしてとびのることにより、トリックが成功する。

これがあるかないかで当然スコアにも影響をもたらすので、マスターしておきたいテクニックだ。

トリック・コンボ

トリックグレードを狙うことも重要だが、連続してトリックをキメることも高得点に繋がる重要なテクニックだ。トリックを連続でキメると、



コカ・コーラ看板に跳び移り、

画面右に〝COOLCOMBO〟と表示され、連続すればするほどスコアが伸びていく。

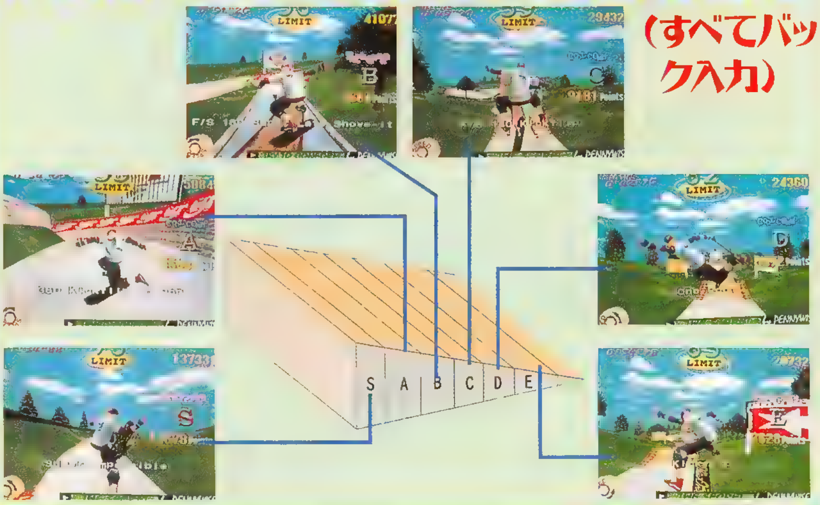


〝TAKE OFF!!〟連続でキメると超気持ちイイぞ!!

これにはスピードも関係してくるので当然難度もハネ上がってくるぞ。

入力タイミングによるトリックの変化

（すべてバック入力）



開発者インタビューact.1サウンド編
「サウンドもこのゲームの主役」

聞き手：スー　構成：NORICK



セガ・エンタープライゼス
第2AM研究開発部
サウンドセクション
TOP SKATERサウンド担当
瀬川　彩子

編：今回瀬川さんはサウンドを担当されたんですよね。
瀬川（以下：瀬）：はい。
編：サウンドに関して一番の売りは「ペニーワイズ」を使用したってことですよね。
瀬：そうですね。今までセガのなかで、外の大物と組んだのは初めてなんですよ。ホントに初めてで例がないので自分たちで切り開いて…。例を作る訳ですから中途半端なことしちゃいけないなということで、かなりプロジェクトの前半はそれに注いでいました。
編：ええ
瀬：もう、契約が取れた時点で肩の荷がおりたって感じで、それまでは完全に契約がとれるまでは、ゲーム自体が変わるかもしれないぐらい「ペニーワイズ」と絵が思いきりマッチしていたので、ホントにこれが使えなかったらどうしようって不安はあったのですけど、まあ終わってしまえば菅野と最初に話していたことをすべて実現できたとおもいます。
編：ええ。
瀬：ゲームの実況に関しても初めは普通のレースみたいな女性の声が入ってたんです。どぉ～しても実況はDJでいれたい…でもチームはそれに慣れているので「ええ～っ」って感じだったんですけど、どぉ～しても入れたいとわがままで強行していきました。
編：雰囲気的には、ああいう設定で大会が開かれて盛り上がっているってことだから、やっぱり「DJ」がっ…て感じですよねー
瀬：最初に「ペニーワイズ」を起用するという点でも、歌ものスケーターズが支持している音楽というものを、どうしても入れたい。やっぱり今までにないものを、普通のゲームしている人だけではなくて、スケボーが好きだとか、子供も「あっ、かっこいい！」と思ってくれるゲームをサウンドでも表現できるのではないかって…菅野に言われました。
編：はははは！（笑）
瀬：熱く語られたんで、これはじゃぁ私が百歩譲って「ペニーワイズ」の方向で考えてみようかと。どうしてオリジナルを作らないのかなど意見はあったんですけど、でも私たちはやっぱこれを貫いて良かったなぁとおもってます。

迫力の肉声データの秘密

編：実際あれだけの肉声っていうのはデータ的にかなりかさばるものだとは思うんですけど今までそういう例っていうのはセガさんの中でもそんなになくて、で今回あれだけ大量に…BGMのデータだけでもかなりの量なんだろうなぁと、どうやっているんだろうと…。
瀬：すごい量です。
菅野（TOP SKATERディレクター。以下：菅）：まぁ道具も進化してますからね！今までそういう技術はあったんですけど、どうしてもコストパフォーマンス的にね、折り合いがつかなかったんですよ。最近はセガのなかでも、そういうサウンド関係に力を入れてきたんでコスト的にどんどん抑えることが可能になってきたんで、このタイミングを見計らって、うちらが一番最初にやってみたいっていうのがあったんですよ。
今回「ペニーワイズ」を使うにあたり、モデル2に特殊な付属ボードを「ペニーワイズ」のためだけに付けてます。
瀬：普通、モデル2だけですべてのBGMからなにからやっていたのですが、曲がすべてそこからなくなるので、その部分にDJのデータを入れています。だから、すべてがいいように進んだ例ですね！容量は今までになく、すごく贅沢に使わせて頂いてます。DJは思ったよりもサンプリングレートは高くないんですよ。そこら辺は最新のドライバとかの技術でいろんなDSPをかけたり、プログラム的にいろんな音が聞こえるようにカバーしています。あとは筐体用のスピーカーは沢山ある中から実験して選んだり、ウーハーも、「ペニーワイズ」の重低音と、DJの周波数とすべてがうまくいく組み合わせっていうのを4研の方々と相談しながら…そういうところに力注いでいるプロジェクトだと思います。
編：おもしろそうですねー
菅：今回はいろんな要素をつぎ込んだと思いますよ。
瀬：ゲームセンターの有線にも負けないぐらいの（笑）音量をカバーしているつもりです。



DJはDJアラン氏が。にくい演出である。



ゲーム内のさまざまな効果音には、ここでは言えない秘密がいっぱい…。

効果音のひみつ

編：効果音とかは直（じか）どりですか？
瀬：私を一番狂わしたのが効果音です。スケボーの音って衝撃音なので、今まで例がなくどうしようと…。屋上はファンがまわっていてすごい音が鳴っているのでこりゃだめだってことで、地下の駐車場にいったら今度はエコーのききすぎでだめで、来客用の駐車場で夜の十時すぎに三人で、実際にスケボーで滑って録音しました。でも「走行音」に関しても実際はどうしても20キロもないんじゃないの？っていうスピードしか出ないのです。でもゲームでは120キロ以上出るので、そのスピード感を表現しながら、モーター音ではないっていう音にしなければならないのは、不可能に近いんですよ。散々、いろんな人におかしい、変だとか言われて、頭を悩ませながら滑っている音を作ったんですけど、結局最終的に落ち着いたのは…。
菅：う～んどうだろう？（笑）
菅：ひみつぅ～。
瀬：ひみつぅ～。
編：ここだけ、ここだけってことでお聞かせ…。
菅：でも、サンプリングしたやつじゃないよね？
瀬：ええ、実際は全く関係ない音を五つくらい重ねているのですけど、意外な音ばかりです。
編：意外な音。
瀬：それも一カ月や、二カ月ずっとそればっかりやっていて、やっとたどり着いた音なので、プログラム的にも今まで使われていないような秘密の技術が使われています。その他の効果音はボードを実際パイロンにぶつけたり、放り投げたりして。
瀬：それらをそのままじゃ使えないのでいろいろ加工して、まぁほとんど手作りですね。爆発音とかじゃなく、ほんとに自然にある音からの加工なので、意外と自然に聞きとれます。
編：そうですね。本物ってことですよね。
瀬：原始的なんですけれども、実際に手作りで作ったたって感じですね。そういうところに時間をかけて今回は楽しみました。
編：今回の売りになるところっていうのが、そういうサウンドや「ペニーワイズ」のBGMを使ったりと…。
瀬：そうですね。今回売りが多くて嬉しいんですけど、いつもサウンドって消極的になりがちですが、今回は前面に押し出してもらえるので、結構満足しています。







双子の人生変わるわよ

クイズで子育て、あのマイエンジェルが帰ってきた！今度は双子。キミの一挙一動に子供の未来がかかっている！

担当：J★笹岡



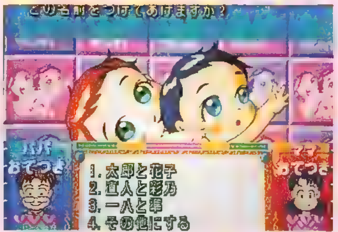
キミに双子の赤ちゃんが!!
双子の将来をかけてクイズを
勝ち抜いていこう

「子育てクイズマイエンジェル2」は、前作に引き続き、クイズに答えながら子供を成長させていくという、一風変わったタイプのクイズゲーム。

今回は、その育てる子供が双子になり、育てる苦労も2倍！イベントも2倍！といったところが新しい。

また、子供の就く職業の数も増えており、パワーアップしているぞ。

双子の子供たちに名前を付けてあげよう



双子の赤ちゃんに名前を付けてあげよう。

ゲームが始まると、まずは双子の赤ちゃんに名前を付けるところから始まる。

ここは選択肢になっているので、好きな名前を付けてあげよう。ちなみに今回は「一八と準」にしてみました。「ポチとタマ」とかもあるけど、せっかくだから、ちゃんとした名前を付けてあげようね。

イベントによって子供のパラメーターが変化！

前作からそうだが、子供の各パラメーター（まじめ、お色気、わんぱく、おたくの4つ）は、プレイヤーがどんなクイズに正解したかで上がったり下がったりする。

それ以外にも、ときどき起こるイベントによっても、各パラメーターに変化を及ぼす。

このイベントでのパラメーター変化は、イベントのときの選択肢によって上がるパラメーターが変わってくるので、思ったように子供を育てたかったら、このイベントでの選択が重要なカギになる。

今回そのイベントに、新たにハプニングといった要素が加えられ、これまた選択肢によってパラメーターが上下するのだ。

また、これも前作からそうだが、子供の入学、就職の際には、選択肢のほか、入学、就職試験がある。

この試験に落っこちると、「はなたれ学園」になってしまったり、プータローとして過ごすことになるから注意しよう。

特に学校は、出題されるクイズの傾向が選択した学校と同じ傾向になるので、パラメーター調整的にも重要だ。

パラメーターによって、子供の顔つきが変わってくるから、親のキミとしてはここで頑張らざるを得ないぞ！



イベントでの選択によってパラメーターが変化！ハプニングに注意。





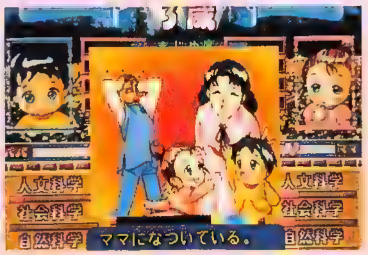
クイズの成績によって子供の親への好感度が変化！



新要素！クイズの正解率によって、子供たちの好感度が変化する！

これは、パパとママ（1Pと2P）のどちらが多く問題を正解したかによって、パパになついてきたり、ママになついてきたりというもので、特にゲームの進行に影響があるわけではないが、やはり嫌われるよりは好かれていたほうがいい。

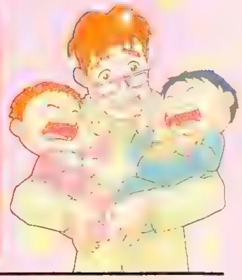
また、好感度のグラフィックが「パパになついている」と、実にあからさまなのが笑える。2Pプレイでは、子供の人気を取り合いになることは必至（?）である。



ママになついた子供たち。パパはものすごい悔しがりようだ。



パパになついている…って、ママの目が怖いよう。



これでハートはキミのもの！「子育て○×クイズ」

ゲーム中、ときどき突発的に、「3択クイズ」「おさらいクイズ」「子育て○×クイズ」の3つが現れる。

3択クイズはそのままクイズの選択肢が3択になるもので、おさらいクイズは、今までに間違えたクイズがもう一度出題されるもの。

最後の子育て○×クイズが重要で、時間内に、○×クイズを何問正解できるかを競うもので、正解数が多いと、ハート（お手つき）を回復してくれる、ボーナスクイズとなっている。

ハートの回復はここでしかできないので、たくさん正解してハートを回復してもらおう。しかし、○×クイズに間違えてもハートが減るので注意。



子育て○×クイズでは、お手つき回復のチャンス！



娘が18歳を迎えると、進路選択のイベントとなる。

進路は、大学受験、専門学校、就職の3つで、大学受験、専門学校を選択すれば入学試験に、就職を選択すると職業を選択して、就職試験となるのだ。

職業選択は、4つの職業から選ぶことになるのだが、2年ごとに、転職するイベントが起こったり、また大学や専門学校に行かないと選択できない職種があったりするので、



職業選択。転職先はどこにする？今はスポーツインストラクターだ。

その職種は、全部で20種類以上にもなる！娘の性格に見合った職業に就けてやろう。

息子は海外留学に！帰ってくるのは8年後だ

そして、息子のほうはというと、16歳になったところで、海外に留学したいと言ってくるのだ。

ここで留学先を選択し、試験に合格すれば、息子は海外へ。帰ってくるのは、何とエンディング直前の24歳。その間は娘1人を育てていくことになるのだが…実に良くできたシステムだと思う（笑）。

ちなみに帰ってくると息子も職業選択イベントがあるぞ。



17歳。兄は旅立ち、残った娘1人を可愛がる。

そしてエンディングへ…

エンディングはマルチエンディングで、娘は仕事に生きるか？または結婚するか？の選択をすることができる。

結婚するときには相手によって、そして仕事に生きるときには職業によって、エンディングは変わってくるぞ！

どのエンディングを選択するかはキミ次第！キミもパパママになったつもりでプレイしてみよう。

ちなみに、エンディングに息子が全っ然出てこなかったのはどうしてなんでしょう？これでいいのかなぁ。



アニメーションが加わって新登場！

GALS PANIC S
-EXTRA EDITION- TM

ギャルズパニックS

©1997 KANEKO CO.,LTD.

ギャルズパニックがまたもや登場。今度のショータイムは、画面を囲んだパーセンテージによって変わる。狙うは100%!!

担当：ジョッキー★笹岡

囲んだ大きさでスペシャルショータイム

あのギャルズパニックが、新たな要素を盛りだくさんにして帰ってきた！

今度のギャルパニは、プレイヤーの囲んだフィールドのパーセンテージによって、女の子のショータイムが異なるというところが新しい。

このショータイムは全部で3段階あり、パーセンテージが上がると段階もアップする。

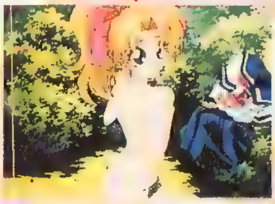
普通にクリアするなら80以上囲めばクリアだが、狙うならやはり100%クリアだ！

パーセンテージが上がれば上がるほど、女の子のサービスが過激になり、見事100%クリアだと、アニメーション画面を見ることができるのだ。

ぜひとも100%クリアを狙って、アニメーション画面を見てみたいものだ。



今回は100%クリアすると…、


ショータイムで脱衣アニメーション！

登場キャラクターは12人＋α 新キャラもいるぞ

このギャルズパニックSに登場する女の子たちは、以前本誌でも紹介した麻雀ゲーム『ジャンジャンパラダイス』のキャラクターたちである。

しかし今回はその女の子たちに、4人の新しいキャラクターが加わっている。

女の子は全部で12人（＋α）。中にはアニメーション画面が描き起こされているキャラもいるので、注目して見てみよう。

今度の新キャラクターも、人気の漫画家さんたちの描き下ろしキャラクターたちである。



新キャラクターの1人「御子柴 由香」チャン。



こちらも新キャラ「チュン・ラン」。中華娘。

エキストラコインで女の子を脱がしちゃおう

またまた新要素として、このギャルパニSでは、通常のアイテムとは別に「エキストラコイン」というものが存在する。

このエキストラコインは、フィールドの中のどこかに隠されており、プレイヤーがその場所を囲むと出現する。

出現した後は画面上を飛び回っているので、囲んでやれば入手できる。

エキストラコインをすべて集めると、女の子が服を1枚脱いでくれるぞ！

ただ、脱いでくれるのはいいが、囲む場所（シルエット）まで変わってしまうので、注意してプレイしよう。

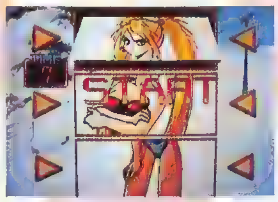

エキストラコインを集めるといいことがある？

ステージ間にはミニゲームのボーナスステージ！

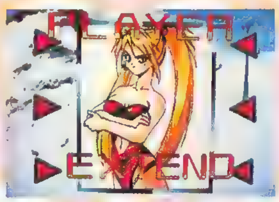
ステージをクリアしていくと、何ステージかごとにボーナスステージが始まる。

このボーナスステージはミニゲームになっており、4種類ある。このミニゲームをクリアすると、プレイヤーの自機がエクステンドするので見逃せないぞ！

ともかく、100%クリアでご褒美ができたのは嬉しい。クリア画面にはクリアのパーセンテージが表示されるので、もしかするとオール100%で何かが…（J）



ミニゲーム画面。絵合わせパネル。



クリアすると、ご褒美で1UPだ！

キレてるサブタイトル群に注目

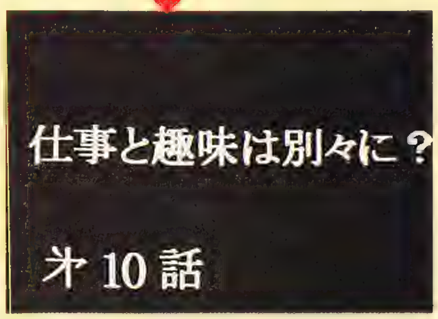


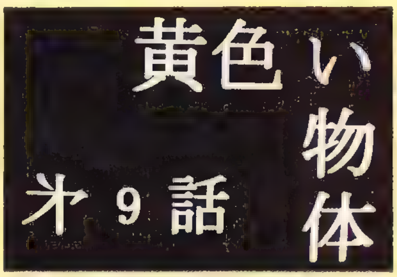


こんなの。とっつぁーん。

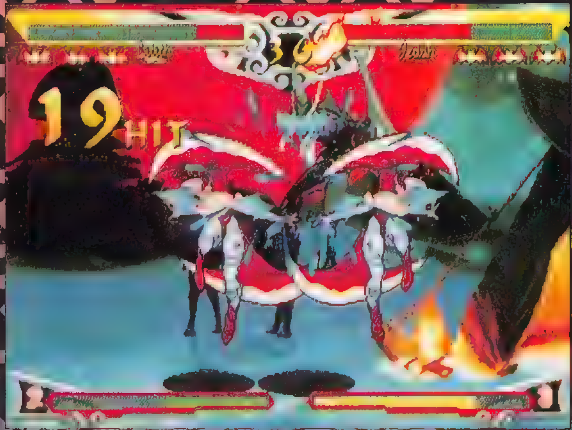


こんなのとか。





これはもう見飽きた。



話題作「ヴァンパイアセイヴァー」の多彩な技が分かりやすく徹底追跡したのが、このグラフィカルマニュアルだ!!ライバルに一歩差をつけるには、この本をGETするのが一番の早道だ。

GAMEST MOOK Vol.77

VAMPIRE SAVIOR

ヴァンパイアセイヴァー
グラフィカルマニュアル基礎知識編

好評発売中!!
本体価格850円

激闘の中で生まれた。



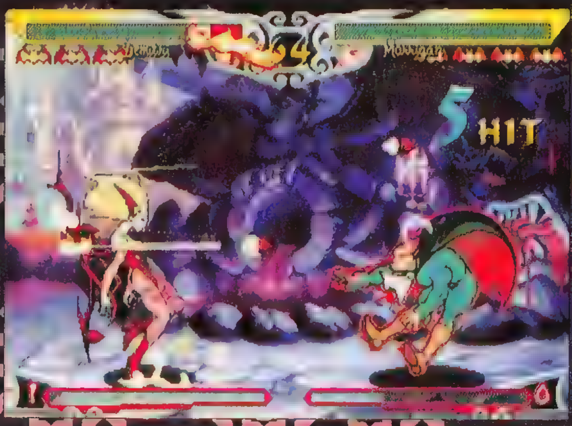
グラフィカルマニュアルに続いて、ゲーメストがハイレベルな攻略で贈る必勝ガイドが登場だ。闘いの基本からヴァンパイアセイヴァーならではの必勝攻略法まで、勝つための要素を完全紹介!!

GAMEST MOOK

VAMPIRE SAVIOR

ヴァンパイアセイヴァー
実戦応用編

7月発売予定
本体価格未定







いよいよストーリーモードを解くぞ



今回はCPUの出現パターンを発表しよう。おすすめルートもバッチリ紹介するぞ。

担当：P・鈴木

プレイ内容によって相手キャラが違う

さていよいよストーリーモードを攻略するわけだが、今回は相手キャラの出現順序を示しておく。進むルートによって難易度が変わるためだ。

基本的に、2分岐のどちらを進むかという条件は、

●相手CPUと闘っている時間が40秒を超えているか

によって決まる。相手を早く倒してしまえばしまうほど、強敵が現れる仕組みだ。

よって、なるべく時間稼ぎをして、勝つのを遅らせていきたいところだ。

どうやって時間を稼ぐ

○連鎖を作りすぎない

あまりに大量の連鎖を連発してしまうと、あっという間に試合の決着がついてしまう。これはCPUの動きが遅い1～5人目で起こりやすい内容だ。

これに気をつけるためには、ドロップを3つ以上同時に、連鎖にならない間隔で消していけばいい。地道にのんびり攻めていこう。

ただ、試合が始まってから1回だけなら大連鎖を狙ってもいい。これは、最大ライン(8ライン)、それだけでは試合の決着はつかないからだ。

○ノルマ勝ちを狙う

ゆっくり消していけば、まずノルマ勝ちできるはずだが、相手（CPU）も連鎖などを駆使してノルマ勝ちを狙ってくる。少し早めに1連鎖を連発しよう（笑）。



できれば時計を見ながら戦いたい。少々やりすぎかな？

こいつらには気をつけろ

時間による分岐の他にも、ある条件によって出てくる、いわゆる隠し乱入キャラも登場する。気をつけよう。

●ムーン

上ルートで、ハーミット戦終了時に計6人との対戦時間が90秒以下だと出現する。

●ハングドマン

下ルートで、ハーミット戦終了時に、計6人との対戦時間が300秒以上だと出現する。

私のおすすめルートは下ルートなので、ムーンには気をつけなくてもいい。また、ハングドマンは攻撃パターンこそ強いが、CPUの動きが遅いので勝てる相手である。

●ブラックピエロ

エンプレス・ワールド・ストレングス娘を倒した時点で、15万点以上だと出現する。

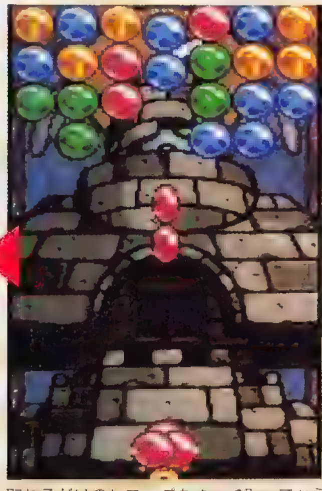
クリアしたい人は、とりあえずこいつに会ってはいけない。ブラックピエロは勝てない四天王（エンプレス、Bピエロ、タワー、フォーチュン）の1人だからだ。

少なくともタイムボーナスだけは取らないようにすること。15万点は意外に近い存在だぞ。

私のおすすめルートは、とことん下の分岐を選ぶもの。これでタワーまでは進めると思うのだが…じっくりいこう。



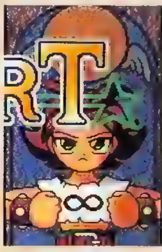
いっぺんに消して、連鎖防止&ノルマ大量消し。



取れるだけのドロップをすべて取ってから…、

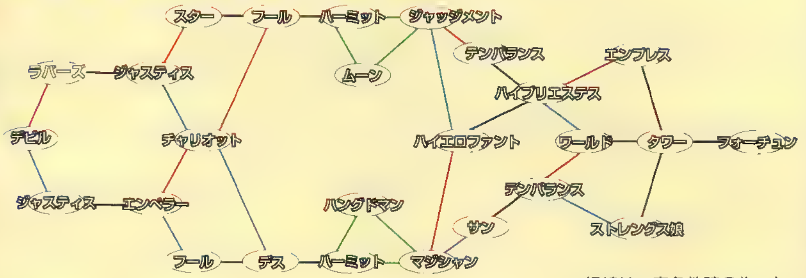


タイムボーナスは大きな得点だ。気をつけないと一瞬で15万点。



さあ、クリアまであと2歩のところまで近づいてきた。でも…。

対CPUルート分岐図



対戦スタートから勝つまでの時間が、40秒以上なら　下（青線を選択）ルートへ
40秒未満なら　上（赤線を選択）ルートへ

- ムーン、ハングドマン、Bピエロの出現条件は本文参照のこと
- エンプレス、Bピエロ、タワー、フォーチュンは勝てない四天王なのでなるべく避けて進むこと（タワー、フォーチュンはしょうがないけど）

しっかり飛ぶために予習をしよう!

HANGPILOT™

視界も大切! 4タイプから選べる! 2つのモニター、しっかり使うぞ!

担当：するする

ぶっつけ本番はやめよう!

スポーツ、とくに道具を使うものは、形から入っていくほうがイメージしやすい。

このハングパイロットも同じように、まず形をイメージすることから始めるといい。

何せ足も手も固定されない状態でバランスをとるのだから、形、姿勢を思い浮かべ、どう動いたらどう機体が動くのかをしっかり把握しておく。

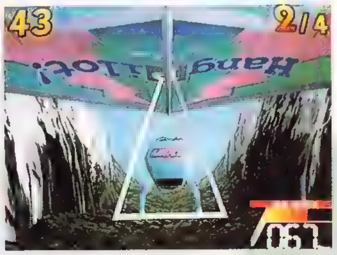
そのあたりのことは、コインを投入したあとの画面での説明で知ることができる。

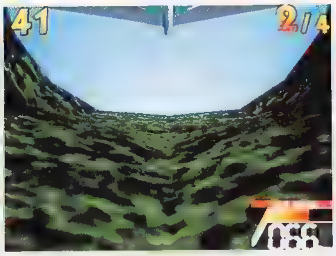
左へ右へ、そして加速減速、大丈夫かなあ?

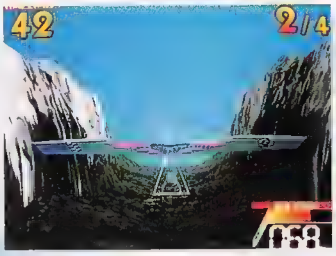
視点は4つある!

機体の動かし方を確認したら次はどの視点でプレイをするかだ。その視点は4つから選ぶことができる。









一番最初にあるのがスタート時から設定されているもの。機体は全部見えないタイプ。少し前方が見にくいかも。

2つ目はよりパイロットが大きく見えるもの。これだとさらに前が見えにくい。でもパイロットの動きはよくわかるタイプだ。

3つ目は、まさにパイロットの視点。どうかな?

4つ目は、機体全部が見えるもの。わかりやすいタイプ。オススメは4つ目かな。

上と下のモニターの役割は?

空を飛ぶタイプの視界って前だけ(ドライブゲームでいうと)でなく、上や下も必要になってくる。

上へ向くことはこのゲームの場合、急上昇をすることがなければない(というより、上には障害物がないので必要がない)。逆に下を向くことがかなり重要になる。なぜかというと、下には地面があるからだ!

普通に前へ向かって飛んでいれば下を向くことはないが、これから下降しようとするとき、下の状況がわからなかったらどうする? そんなときに下にあるモニターを使うのだ。



水平に飛ぶ…下は…あっ!

さあ下へ!というとき、ちょっと下のモニターを見る。そのとき下が地面なのか、谷間なのかがわかる。

そのあたりの感覚を知ってもらうために3つの写真(2つのモニターをセットにしたもの)を載せてみた。

1つは、これからカーブへ入るというところのもの。

このとき、上下への変化がないため、上のモニターを見ていればいいが、もし下を見ていても大丈夫なように注意せよという文字が表示される。

とても親切なもの!

もう1つは、ガケを下降しようとするときのもの。

前方にはすでに障害物は見えない。パッと下を見ると…



普通に飛ぶ。下には影が…。

下方に気球がいくつも見えるはず!こういう演出は2画面でないとできないところ!首を動かすところにリアリティーを感じる。

残る1つは、普通に飛んでいるときのもの。普通に飛んでいればまず下は見ないのだが、あえて下のモニターの写真も撮ってみた。地面は近くにあり、そこには自分の機体の影があるのだ。

この下のモニターが役に立つのはアベレージかエキスパートのパイロットを選んだときだろう。なぜなら下降しすぎると地面にぶつかるからだ。

しっかり高度を把握していないと…墜落するぞ!

身体も目も慣らさないとね。



右へ旋回!下は…文字が出る!

WRC系のマシンが速そうだぞ！

サイドバイサイド2 エボルツィオーネ

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione



新しいマシンも加わり、峠はバトルの嵐へ！
軽くて速いのが良さそうだが…。

担当：プリメーラT4改造計画中！（第3段階へ）ずるずる

コース暗記も必要だがマシン選択も重要に！

上手になるために必要なことはいろいろあるが、ドライブゲームの場合、コースの暗記と慣れが非常に重要になる。

コースを覚えていなければ走ることもできないし、慣れていないと、正確にコントロールもできない。

このゲームにおいてもそれは同じなのだが、慣れるという点で少し話をしてみたい。





「慣れる」とは、実際にプレイをして走ることなのだが、このゲームの場合、その走る際に10種類もあるマシンの中から選ぶことになる。

好きなタイプのマシンを選んでもらってもいいのだが、各々のマシンの性能は見ての通り、軽いのがあったり、重いのがあったり、パワーの有無、前駆、後駆、4駆といろいろなタイプがあるのだ！「速く走る！」という目標を達成するには、やはりハイパワーのマシンを選ぶのが当然。

だが限界に近いところで走るには、その性能を引き出せるテクニックが必要となる。

いきなり難しいマシンで走ると…当然走れるわけはない。

やはり初めはやさしいマシンに乗るのが一番。それが「慣れ」になるのだ！











データで見る! やっぱりアレを選ぶ?

10種類あるマシン、それぞれ性能が違うというのは先ほど書いたが、どのタイプのマシンを選べば走りやすいのか?
その選ぶ基準なのだが、やはりコントロールがしやすいという点が重要になる。
コントロールがしやすいというと、考えられるのは、車両重量の重さ、パワー、駆動方法のバランスだろう。
軽くて、使いやすいパワー、そして4駆ならってねー



そういった点から見ていくと、軽くて速いトレノやCR-X、シビックなどがオススメの入門モデルとなるだろう。
少しテクニックは必要だが、180やRX-7∞もいい。
ランエボ、STIは?こりゃ~もう上級向けでしょう!









登場車種「参考にしてみて!」一覧表

マシン	型式	サイズ	重量	パワー	トルク	排気量	駆動方式
NISSAN SKYLINE GT-R	BNR32	L4,545mm W1,755mm H1,340mm	1,430kg	280ps 6,800rpm	36.0kg-m 4,400rpm	2,568cc	4WD
NISSAN 180SX	RPS13	L4,470mm W1,690mm H1,290mm	1,190kg	205ps 6,000rpm	28.0kg-m 4,000rpm	1,998cc	FR
TOYOTA CELICA GT-FOUR WRC	ST205	L4,420mm W1,750mm H1,305mm	1,380kg	255ps 6,000rpm	31.0kg-m 4,000rpm	1,998cc	4WD
TOYOTA SPRINTER TRUENO GTV	AE86	L4,205mm W1,625mm H1,335mm	940kg	130ps 6,600rpm	15.2kg-m 5,200rpm	1,587cc	FR
MAZDA RX-7 RZ	FD3S	L4,280mm W1,760mm H1,230mm	1,250kg	265ps 6,500rpm	30.0kg-m 5,000rpm	654ccX2	FR
MAZDA SAVANNA RX-7 ∞	FC3S	L4,335mm W1,690mm H1,270mm	1,250kg	205ps 6,500rpm	27.5kg-m 3,500rpm	654ccX2	FR
HONDA CR-X SiR	EF-8	L3,800mm W1,675mm H1,270mm	970kg	160ps 7,600rpm	15.5kg-m 7,000rpm	1,595cc	FF
HONDA CIVIC SiR	EG-6	L4,070mm W1,695mm H1,350mm	1,040kg	170ps 7,800rpm	16.0kg-m 7,300rpm	1,595cc	FF
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION IV	CN9A	L4,330mm W1,690mm H1,415mm	1,350kg	280ps 6,500rpm	36.0kg-m 3,000rpm	1,997cc	4WD
SUBARU IMPREZA WRX STI VersionⅢ	GC8	L4,340mm W1,690mm H1,405mm	1,250kg	280ps 6,500rpm	33.5kg-m 4,000rpm	1,994cc	4WD









ウルトラ電流イライラ棒

キミはもう挑戦したのか!?

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャーなのか!?

SNK宣伝課主任　高津　祥一郎氏談



ロケ地：池袋ゲームファンタジア正門前

ウルトラ電流イライラ棒

ULTRA DENRYU IRAIRA BOU

テレビでおなじみのイライラ棒に本誌1、2を争うバカコンビが挑む!?

遊び人：CHU&スー



これが全体図なのか!?





上のコースがオススメ。ちなみに上級は恐ろしく速い。



ピストン通過の際、勢いあまって壁に当たらないように注意。

イライラ棒とは何なのか!?

イライラ棒とは、テレビ朝日で放送されている人気番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」の放映開始時からの目玉コーナーで、毎週数多くの挑戦者を見事に散らしてきた悪魔の如きアトラクションなのである。

ルールはいたって簡単で、プレイヤーがイライラ棒(?)を持って筐体の左側にあるスタートゲートを通過すると、タイマーが働き始め一定時間内にイライラ棒で、ゴールゲートを通過させるだけである。

とはいっても、それはコースの外壁に接触させなければの話で、おまけにさまざまなイヤラシイ仕掛けが待ち受けているので、そう簡単にはクリアできなくなっている。

もしこれがテレビならクリアすれば、なんと100万円が賞金としてもらえるのだが、このイライラ棒は何も出ない。

しかし、友達同士でプレイすると、盛り上がることこの上ないのでサクッとクリアして、友達に差を付けよう！

キャサ夫攻略法は通用するのか!?

我々担当がこの攻略の指令を受けたとき、かなりの恐怖と戦慄を覚えた。「こんなもんどうやって攻略するんだよ」とか、「記事になるのか?」と悩んでいたところ、伝説の漢、チャーバー塾三号生筆頭鬼夜鎖夫氏は静かに口を開いて、こう言った。「イライラ棒?あ

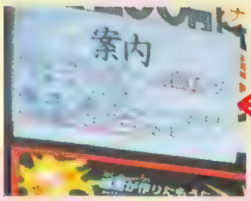


中央に筐体のつなぎ目があるので、つまずかないように注意だ。



キャサ夫法は直線で効果を発揮だ!!一気に通過しろ。

あれ!!ダメ!?



ちゃんと読めいCHU&スー！世の中そんなに甘くないのよ。



おっ、イケてる?このままクリアか?キャサ夫法バンザーイ！



こんな感じで壁におしつければ棒が安定するってわけだ。

相思相愛 一途で激しい愛情攻略!!

キャサ夫攻略失敗 このままでは帰れない



ど〜するCHU&スー

んなもん棒を奥に突っ込んで壁にあてて、そのまま沿ってやれば楽勝っしょ。オレ一発でクリアしたって」。

その言葉を聞いたとき、我々の頭上に一筋の光明がさした。この言葉を胸に我々は、取材先である池袋ファンタジアへと向かったのであった。

いざ攻略!!

我々は到着するやいなや、早速攻略に取り掛かった。おもむろに硬貨を投入し、プレイし始めたのだがイライラ棒の壁は厚く、二人はその前にテレビのチャレンジャーと同様に散っていった。

「鬼夜鎖夫攻略を持ってしても駄目なのか」と思っていたところ、CHUが見事にクリアして見せた。

しかし筐体からは異様なブザー音が鳴り響き、ゲームオーバーになってしまった。「なぜだ!?」と思い調査してみたところ原因がわかった。その原因とは、筐体の所々にセンサーらしき物が埋め込まれており、そこを通過した際に、イライラ棒が奥の壁に触れてしまっていると、その場では終了せずにゴールゲートを通過した時点でバッドエンドになるようだ。また、スタートしたら、途中を飛ばしてゴールまで走ってクリアしてもバッドエンドになってしまう。

そこで我々は仕方なく(?)普通に攻略を開始した。

まず、最初のウッチャンヘアピンは慎重にゆっくりやれば問題ない。その代わり前後の直線で時間を稼ぐ。

お次のウッチャンかざぐるまは、ルートが二つに分岐している。ここはあせらずに、一発で上のかざぐるまへ移行しよう。

このウッチャンゾーンから、ナンチャンゾーンに移るときに筐体の繋ぎ目の出っ張りに引っかかって、ミスしないように注意。

ナンチャンエレベーターは、ウッチャンヘアピンの要領でクリアすればok。

最後にナンチャンプレスだが、手前のピストンが上方向に上がった瞬間に一気に真横に駆け抜ければ、クリアは目前だ。こうして我々は無事(?)に取材を終えたのだった。

困ったですぅ〜



も〜テキトーにやるですぅ〜

二人同時プレイ可能なのか!?





ウルトラ電流あばれん棒なのか?!







高津さん、スンマセン。

＊よい子は絶対マネしないでね、イヤ、マジで。

二秒即終了説なのか!?

池袋には「酔っぱらいが電流イライラをやると2秒終了」という都市伝説があるという。



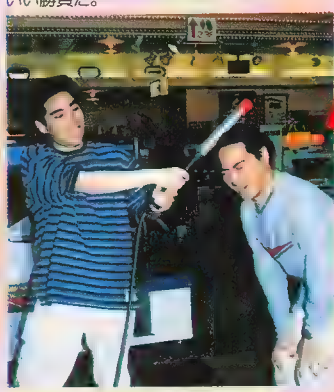
ゲーセン店内での飲酒はひかえましょう。

ものはためしじゃうっしゃうっしゃ



噂は本当だった

取材続行不能！



酒乱と化したCHU。ゲームナビ編集長の松井さんといい勝負だ。

＊お酒は20になってから。イヤ、マジで。

あとがきなのか!?

取材を終え、編集部に戻った我々は鬼夜鎖夫氏にいった。「キャサ夫攻略法使えネッスよー。ダメ駄目」。すると鬼夜鎖夫氏は、「全部突っ込んでちゃあダメだって。難しいトコだけ突っ込むんだよ」。果たして真相はいかに!?



記念？写真。シグマ営業の寺内さんと。おキレイな方でした♡

協力：㈱シグマ／池袋ゲームファンタジア

50面以降がある!

今回はアイテムの再確認と51面からのコマンドを紹介。

担当：がっちん

なかなか手強い『アルカノイドリターンズ』だが、先に進めるようになっただろうか。今回は残りROUNDのチェックの前に、軽くプレイングのコツを解説していこう。

やはりアイテムカプセル重視

このアルカノイドの厳しい世界を渡っていくには、やはりアイテムを有効に利用するべきである。

ということで、その重要なアイテムをピックアップしていこう。

●S…スロー

細かい段階を経てどんどんスピードアップしていくボールを、3段階も遅くしてくれる。

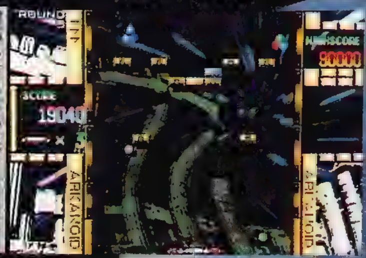
ただ、決定的なヘルプとはならず、以前に強力なアイテムを保持している場合であれば、逆にパワーダウンとも取れる。

よって、何もアイテムを保持していないときぐらいにしか使えない。

●E…エキスパンド

欠かせないアイテムのひとつ。バウスの大きさが1.5倍になるので、スピードに対抗するにはこのアイテムが一番良い。よほどひねくれた軌道でボールが変化されない限り、ミスする気がしない。

ほかに、レーザーでクリアを狙っていても、崩したいブロックが壊せないブロックに隠れている場合などは、レーザーの意味を持たないので、このエキスパンドにチェンジしたい。来たら迷わず取ろう。


対応しきれないスピードもエキスパンドがあれば楽。

●D…ディスラプション

決定的なアイテムであるレーザーやギガンティックを保有していない限り、このアイテムは取っていくべきである。なんせ、分裂するエナジーボールの数は8つである。

まあ、一応欠点としては、2兎を追うものは1兎をも得ずという局面がたまにあって、どのエナジーボールに絞ったらいいか分からなくなってしまうくらいか。

もちろん、分裂させたらひとつも落とさないつもりでエナジーボールを跳ね返そう。


せまいスペースに入れなければならないラウンドでは…、


キャッチが使える。あとはディスラプションがくればOK。

●C…キャッチ

上級者ほど有効に利用していくアイテム。せまいスペースにエナジーボールを放り込まないといけないステージでは非常に重宝する。

●T…サンダー

バウスを使用しなくてもエナジーボールを跳ね返してくれるありがたいアイテム。

じつは、ほかのアイテムと共有できるのが最大の強みで、出てきたら取らないという選択はあり得ない。

●L…レーザー

ROUNDの構成にもよるが、クリアするうえでこれほど頼りになるアイテムはない。

ただ、エナジーボールを跳ね返しつつ、レーザーを発射するというのは、意外と難しい行動である。

そこで、エナジーボールを左右に大きく振る軌道で跳ね返し、再びエナジーボールが返ってくる時間を高めつつ使用するといいだろう。

やはり、スピードが上がってしまい、跳ね返すのが精一杯の状況では、そちらに集中するほうが賢明である。


頼りになる貫通弾。一気になぎ倒そう。

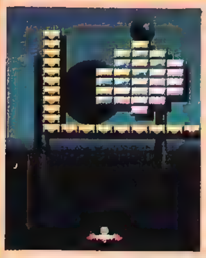
●M…メガボール
●G…ギガンティック

これら2つのアイテムは基本的に同じと考えていい。いわゆる貫通弾というやつである。

これもROUNDの構成に左右されてしまうので、エキスパンドほど万能ではないが、一気に崩れる様は爽快。

とくに、ROUNDが進むにつれて耐久度が増していく銀色のブロックには超有効。

もちろん、もともと破壊できないブロックは、これらのアイテムを用いても壊すことはできない。キャッチと相反するアイテムともいえる。



●ROUND41

よくある面構成。とうぜん左側からエナジーボールを放り込まないことには話にならない。比較的広く開いているので、中に入れたら、前半はディスラプションで崩しつつ、後半はエキスパンドで守れば安定する。もちろんディスラプションで一気にいければ理想的。



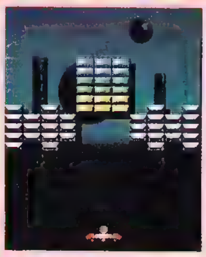
●ROUND42

ダライアスシリーズに登場していた、カニをかたどったブロック構成。やっかいなのが、目の部分にあたる壊せないブロックの奥にある、銀色の堅いブロック。3ブロック分しか空いていないので、入射角度が難しい。キャッチで狙いたいところだが…。



●ROUND43

この高次ラウンドでは比較的やさしい面構成。ブロック数も少なく、それほど障害となるブロックも存在しない。目の部分がちょっとだけ堅く感じるが、基本通り手前から崩していけばOKだろう。



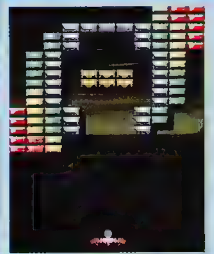
●ROUND44

奥が大きく空いているせいか、低さのプレッシャーを感じる面。理想としては、貫通弾系で銀色の堅いブロックを撃破していきたいが、レーザーかエキスパンドでも上出来だ。スピードが上がったところでパワーアップしていないとツライ。



●ROUND45

なかなか難しいラウンド。当然中に放り込むわけだが、青いブロックの周りに堅いブロックがあるのがクセモノで、ヒビを入れただけで戻ってくる可能性が高い。これは仕方なく、もう一度入れるしかない。



●ROUND46

線対称で構成されているラウンド。左側の低い位置にあるブロックを先に崩してしまったほうが楽。

アイテム関係は基本的になんでもいいが、レーザーで壊せないのは3ブロックだけなので、やはりレーザーが取れれば理想的。



●ROUND47

う〜ん、これといって特徴がない面。ある程度アイテムを頼っていけば、それほど難解ではないだろう。強いてイヤなのを挙げるとするならば、手前の堅い銀色のブロックになる。



●ROUND48

かなり角度をつけないと中に入れるのが難しい。うまくバウスの両端を使ってコントロールしたい。

あとは、画面上からボールが出てこないのを祈るしかなく、一気にディスラプションでケリをつけたいところ。



●ROUND49

上部の左右にある、壊れないブロックに挟まれた黄色いブロックが壊しにくい。ここのブロックを壊すには、やはりある程度の角度が必要になる。途中で壊れてくれると楽なのだが、最後はうまくコントロールしよう。



●ROUND50

いちおう最終面。さすがに手強く、壊れないブロックに挟まれたブロックは悪夢以外のなにものでもない。もちろん、早い段階でボールをコントロールして崩しておきたいが、どうしても残ってしまう。後半はエキスパンドでディフェンスを固めよう。

そしてエンディングへ

ROUND50をクリアすると、一応エンディングを迎えることになる。ここまで到達するのも大変なだけに、その苦労もむくわれるというものだ。

だが、この時点でまだ折り返し地点にしかすぎないことをキミはご存じだろうか?実は「アルカノイドリターンズ」は全100ラウンドで構成されており、表面をROUND1〜50までとすると、裏面としてROUND51〜100までが存在しているのだ。

では、ROUND51から始めるコマンドを紹介しておこう。コマンドはいたって簡単。コインを入れた後、バウスの左ボタン3回、右ボタン1回押してスタートで、ROUND51からプレイするとができる。もちろん、1P側、2P側どちらでも受付可能だ。

裏面は、はっきりいって表面よりも格段に難しい。ボールのスピードも速いし、ブロックの構造も意地悪なものが多い。しかし、表面をクリアした者なら、ぜひともチャレンジしてもらいたい。

ROUND100には、懐かしのDOHが最終ボスとして待ち構えている。こいつを倒して、真のエンディングをその目で確かめてくれ!

ROUND51　スタート

バウスの左ボタンを3回
右ボタンを1回
入力後、スタート。

※ROUND50クリア後、継続してプレイする場合は、エンディングの一番最後の「TAITO」のロゴが出ている間に、上記のコマンドを入力。

※ただしこのコマンドは、タイトー純製筐体(イーグレット系)でないと入力できません。ご了承ください。



強さの扉を開け

'97 GAMEST MOOK



技表のAct.1が大好評の「鉄拳3」ムックシリーズ。みんなお待ちかねの攻略編についに突入するぞ!! 鉄拳3の奥深いゲーム性を、ゲーメスト鉄拳3攻略チームが完全攻略。君の勝利を必ず助ける鉄拳3のパーフェクトガイド、まもなく登場。

★GAMEST MOOK★

鉄拳3 ACT.2

6月下旬発売予定 本体価格未定



超ボリュームで贈る技表!!

GAMEST MOOK vol.76 **鉄拳3 ACT.1**

好評発売中!! 本体価格850円





スクウェア最新作!
PS パラサイト イブ parasite EVE
ついに登場！前作とも交換可能！
GB ポケットモンスター2
続報！家庭用新キャラ完全公開！
PS ストリートファイターEX plus α
発売間近！移植度はどの程度？
PS SS マーヴル・スーパーヒーローズ
今月はこれを買え!!
何を買う? どれを買う?
これを読めばわかります!
シブい『エースコンバット2』の表紙が目印!
PS エースコンバット2
PS RUNA BOUT ほか
特集 一緒に遊ぼう！パーティゲーム!!
©1995 1996 NAMCO LTD.
全新作ソフトに写真&解説付き!
これから発売されるすべてのゲーム情報がなんでもわかる!
GAME Navi
ニュータイプ ゲームチョイスマガジン ゲームナビ
毎月第2・4金曜日発売
定価500円
6/23・7/13合併号好評発売中!!
発行：新声社 〒101東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03-3293-9321

大・増・刷・出・来・た・よ・!

さくらがんばる!

第①巻

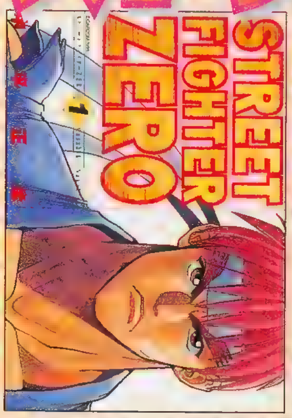
中平正彦

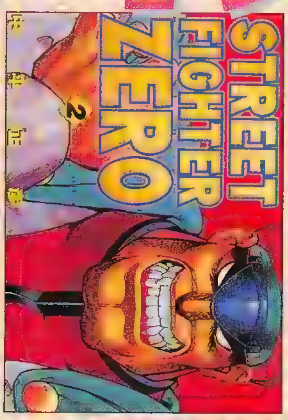
本体540円

絶賛発売中



ストリートファイターZERO





第①～②巻（完結）

中平正彦

闘いを超えた「真」の闘いが、

ここにある!

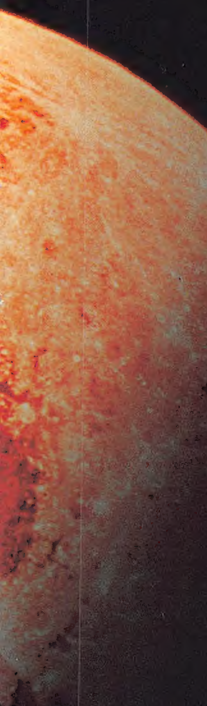
本体540円　好評発売中

※本屋さんに無いときは注文して下さい。　※4月1日より消費税が5%となります。


The Future is Now
SNK
くま・くま・くま！テディベアが大集合!!
ご存じ、あのテディベアがネオプリフレームに、ついに登場！
かわいいの、おちゃめなの、ヘンテコなの、いろんなテディとシールをつくろう！
ネオプリ
テディベア
ネオプリフレーム
新登場



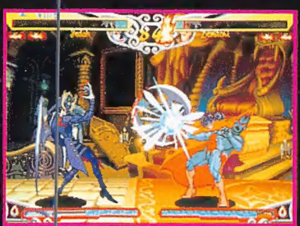
わんっ！とデビューだ！ダルメシアンだ!!
ネオプリ
ダルメシアンズ
©SNK1997
TM
NEO
プリント
Multi
SNK
フレーム数が2倍になった！ 選べる、選べる、ネオプリマルチ。
人気のマルチフレーム＆
カラーセレクト機能搭載
NEO
プリント
Multi
ネオプリントマルチ
TM
キラーン
集めたくなるシールがいっぱい！
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp



闇の救世主、覚醒。

すべての命よ、私と同化せよ。
それこそが唯一絶対の救済である。

●ニューキャラクター4人を加え、新たな舞台に集う15人のダークストーカー達。
●従来のラウンド制を廃し、バトルの流れを一新。<インパクトダメージゲージ>
●キャラのテリトリーで独自の秘められた能力を呼び覚ませ。<ダークフォース>







画面は開発中のものです。

《ヴァンパイア セイヴァー》シークレットファイル取扱店

●プラサカプコン(野幌店)
〒069北海道江別市東野幌町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(柏村店)
〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(本荘店)
〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】
●カプコサーカス
〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】
●カプコステーション(三条店)
〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】
●マジカルカプコ(三条店)
〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】
●カプコステーション(十日町店)
〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(見附店)
〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】
●メルヘンランド(白根店)
〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】
●マジカルカプコ(佐和田店)
〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】
●プラサカプコン(黒埼店)
〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】
●メルヘンランド(分水店)
〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】
●メルヘンランド(十日町店)
〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】
●マジカルカプコ(取手店)
〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】
●メルヘンランド(岡部店)
〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(会津店)
〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(船引店)
〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(ホテル東急店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】
●プレイタウン(サンルート店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(茂原店)
〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】
●プラサカプコン(富津店)
〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】
●プラサカプコン(相模原店)
〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】
●プラサカプコン(座間店)
〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】
●プラサカプコン(山室店)
〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】
●プラサカプコン(高岡店)
〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】
●プラサカプコン(魚津店)
〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y^2 FACTORY内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(美濃店)
〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】
●マジカルカプコ(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】
●キッズパーク(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】
●キッズカプコン(青木店)
〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】
●プラサカプコン(安城店)
〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(弥富店)
〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】
●プラサカプコン(アクティ)
〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61
●プラサカプコン(コスモタワー店)
〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224
●メルヘンランド(岸和田店)
〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】
●ビバ・サーカス(熊取店)
〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクエア熊取店3Fゲームコーナー】
●プラサカプコン(AP店)
〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】
●ビバ・サーカス(桜井店)
〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】
●メルヘンランド(可部店)
〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】


CAPCOM
VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire
TM
ヴァンパイア セイヴァー
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
ロックマンは10周年! これからもよろしく!!
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
QSOUND
CPS II
第22弾
Jedah
Lilith

ゲーメスト
June 1997 6.30
No.196
平成9年6月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第10号通巻196号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22445-6／30 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan T1122445060568